СТРАНА ИГР

http://www.gameland.ru



E3'2001

Soldier of Fortune 2
Devil May Cry
Sigma
Warcraft 3
Tony Hawk 3
Luigi's Mansion
Commandos 2
Unreal Championship
Floigan Bros.
Heroes of Might & Magic IV
Halo

(game)land

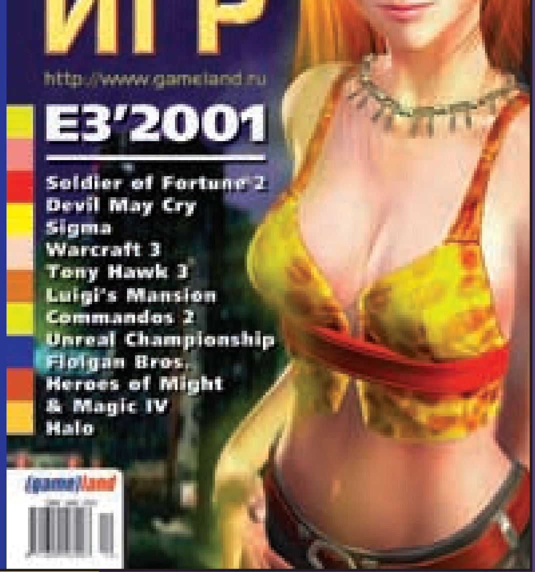
ISSN 1609-1035

9 771609 103003 12>





Товар сертифицирован. Intel, Intel Inside Logo и Pentium являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Intel Corporation или ее отделений в США и других странах.
intel inside pentium 4
Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home:
сможешь оторваться?
Компьютеры ЭКСИМЕР™-Home на базе процессоров Intel® Pentium® 4 предоставляют пользователям повышенную производительность для самых современных приложений. Скорость процессора Intel® Pentium® 4 позволит Вам полностью погрузиться в захватывающий мир трехмерных компьютерных игр. Вы без труда сможете просматривать, создавать, монтировать и публиковать собственные видеофильмы. Быстродействие и мощность процессора обеспечивают быструю перекодировку и плавное воспроизведение звука в формате MP3.
ЭКСИМЕР™-Home - современные технологии для современных людей. Вы можете все.
Единая информационная служба: (095) 742-3614.
Дистрибутор компьютерной техники ЭКСИМЕР™ - компания ИНЛАЙН, тел.: (095) 941-6161, 742-6436.
Розничные продажи в Москве: М-ВИДЕО: (095) 777-777-5 Техносила: (095) 965-1001 Диал Электроникс: (095) 916-0010
Корпоративные продажи и региональные дилеры:
Инел-М г. Москва (095) 485-5965, 485-5963
Салоны.Сети.Три С г. Москва (095) 932-8433
ALT г. Благовещенск (4162) 445256
ООО Компьютер г. Волгоград (8442) 931958, 931359
Ньюлайн* г. Королев (095) 513-1362, 513-1363
Информ Плюс* г. Кострома (0942) 517254, 317654
ООО Лазурь г. Котлас (81837) 32531, 32331
Антарес* г. Красноярск (3912) 231515,239821
NetSL г. Мурманск (8152) 458988
Компьютерный салон Интерфейс г. Норильск (3919) 460362
Копланд* г. Рязань (0912) 761779, 282303
Профи-М* г. Ставрополь (8652) 944091
Кибернетика* г. Тула (0872) 431863, 318851
ООО Бит г. Уфа (3472) 741041, 230763
Терминал Компани г. Якутск (4112) 445030
* работают сервис-центры
excimer
http://www.excimer.net
информационная служба:
(095) 742-3614



СОДЕРЖАНИЕ

колонка редактора

E3. Как много в этом звуке...

Сказать, что в этом году выставка удалась, значит, не сказать ничего. Наверное, впервые за всю историю существования этого важнейшего мероприятия ведущим ее участникам удалось провести максимально сбалансированную, интересную, насыщенную и изобилующую неожиданностями выставку. Нас поразило здесь многое. Ожидаемый, но все же совершенно невероятный триумф Nintendo. Организаторский провал Microsoft (у которой все-таки были хорошие игры, которые почему-то были задвинуты в тень). Титаническое выступление Sony, доказавшей, что этого гиганта не так-то просто сбить с ног. Невероятное качество новой волны PC-игр, которые продолжают радовать нас помимо великолепных графических решений еще и смелыми и интересными решениями игровыми. Unreal 2 и Star Wars Galaxies (об этом шедевре вы прочитаете в следующем номере) не переставали удивлять своей красотой и свежестью. Подводя черту, можно смело сказать, что такого великолепного шоу мы не видели уже очень давно. Ну а вам, счастливцы, только еще предстоит обо всем узнать. В ближайших двух номерах СИ.

Успехов,

Сергей Амирджанов

Игры в алфавитном порядке

Журнал зарегистрирован в министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-1906 от 15.03.2000.
Выходит 2 раза в месяц.

РЕДАКЦИЯ
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* издатель
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* главный редактор
Максим Заяц *maxim@gameland.ru* заместитель главного редактора
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* заместитель главного редактора
Борис Романов *borisr@gameland.ru* редактор Видео
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* редактор Онлайн
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* корреспондент в США
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* корректор

ART
Михаил Огородников *michel@gameland.ru* арт-директор
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* дизайнер
Максим Каширин *max@gameland.ru* дизайнер

GAMELAND ONLINE
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* WEB-master
Академик *akademik@gameland.ru* WEB-редактор

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ
Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* руководитель отдела
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* менеджер
Ольга Басова *olga@gameland.ru* менеджер
Виктория Крымова *vika@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 229-4367, 229-2832; факс: (095) 924-9694

ОПТОВАЯ ПРОДАЖА
Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru* руководитель отдела
Андрей Степанов *andrey@gameland.ru* менеджер
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru* менеджер
Тел.: (095) 292-3908, 292-5463; факс: (095) 924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА
Ерванд Мовсисян *ervand@gameland.ru*

GAMELAND PUBLISHING
ЗАО "Гейм Лэнд" учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* директор
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* финансовый директор
Игорь Акчурин, **Глеб Маслов** служба безопасности и связь с правоохранительными органами

Для писем 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652
E-mail magazine@gameland.ru

GAMELAND MAGAZINE
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* director
Game Land Company publisher
Phone: (095) 292-4728; fax: (095) 924-9694

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: (095) 250-4629

Отпечатано в типографии: "ScanWeb", Finland
Тираж 50 000 экземпляров

Цена договорная

Дизайн обложки: Михаил Огородников

E3'2001





Постеры формата А2 в каждом журнале с CD!

SPECIAL REPORT



стр. 04-77

На 1-й стр. обложки:
Красавица Joy – новый секс-символ от SEGA! Новый шедевр Yu Suzuki выходит на Dreamcast этой осенью.

Список рекламодателей



E3'2001: БЕЗУМСТВО ХРАБРЫХ

Три майских дня в Лос-Анджелесе, как мы и предсказывали, оказали больше влияния на расстановку сил в современной игровой индустрии, нежели весь прошедший год. Ближайшие два номера "СИ" мы посвятим всему самому интересному и важному, что произошло на E3'2001. Начнем, как всегда, с небольшой фотозарисовки события, которое мы без преувеличения нызваем самой интересной игровой выставкой в истории...











Новоиспеченное грозное суперpredaтельство

Новоиспеченное грозное суперииздательство **Vivendi-Universal Interactive** при ближайшем рассмотрении оказалось старым-добрым **Havas**, но только с непомерно раздутыми амбициями. Новый **Crash Bandicoot** выйдет на всех платформах нового поколения, а **Spyro** красовался в совершенно новой игре на **GBA**. Никто, разумеется, не забыл и про **WarCraft III**.

Премьеры новых игровых платформ – событие довольно редкое, даже для такого грандиозного шоу, как E3. А в этом году таких премьер случилось сразу две, что в результате вылилось в совершенно нетипичные для E3 собирающиеся перед входными дверями за час до открытия гигантские очереди, настоящие людские пробки (особенно, на стенде **Nintendo**) и вообще немножко странную радостную, но весьма нервную обстановку. Чтобы поиграть в **Luigi's Mansion**, нужно было стоять в очереди от 15 до 30 минут (это как повезет). А "на поиграть" в **Rogue Leader** собирались и часовые очереди. Прямо Tokyo Game Show какое-то! Практически все ведущие издательства приехали на E3 с абсолютно новыми стендами (обычно они экономят и раз от раза привозят на выставку те же самые стенды, иначе оформленные). Воздушный и невесомый стенд **Sony** представлял публике богатый и разнообразный материал (преимущественно, хитовый). **Nintendo** ударилась в hi-tech и стремилась везде, абсолютно везде понапихать новых логотипов **GameCube**. Впрочем, смотреть на шедевр дизайнерской мысли компании было только приятно.







Новый контроллер GameCube можно скорее назвать эволюционным, нежели революционным. А вот его родной брат Wavebird действительно может полностью перевернуть наши представления о джойпадах. Ему не нужны ни провода, ни прямая видимость консоли или передатчика. Он использует особый формат радиоволн и превосходно работает на расстоянии до 20 метров от GameCube.











Элегантный, как рояль, президент Sega of America Питер Мур говорил на пресс-конференции Microsoft о стремлении Sega помочь давним партнерам сделать XBox абсолютно необходимым приобретением для каждого фаната Sega. Этой цели будут служить Gun Valkyrie, Crazy Taxi Next, Jet Set Radio Future, Panzer Dragoon, House of the Dead 3, и вся спортивная линейка Sega Sports 2K3. Правда, все эти великолепные игры появятся не раньше весны следующего года. А к этому моменту многое на игровом рынке может измениться.









Вселенная **Harry Potter** для **Electronic Arts** - это все равно, что билет на волшебный поезд с платформы 9 и 3/4. Первые игры по мотивам сенсационно популярного книжного (а теперь и кино) сериала не производят впечатления разорвавшейся бомбы, но зато оказались весьма забавны и приятны после беглого ознакомленения. К запуску первого фильма о Гарри Поттере будут готовы, похоже, лишь **PC**, **PSone** и **GameBoy**-версии игры. Что же касается значительно более интересных проектов на **XBox**, **GameCube** и **PS2**, то о них **EA** и **Bullfrog** пока молчат. Если продолжать детскую тематику, то невозможно не отметить еще одну громкую премьеру E3, странную RPG, созданную совместно компаниями **Disney** и **Square**, и анонсированную еще больше года назад. Теперь мы знаем ее название, **Kingdom Hearts** и даже уяснили несколько элементов ее будущего игрового процесса. Скажем так, - это **Final Fantasy** для детей. Или новый **Chrono Trigger**, но только с крутой диснеевской лицензией и Гуфи с Дональдом в качестве главных героев. Не единственных... Будут в **Kingdom Hearts** и новые персонажи, созданные тем же художником, который рисовал героев для **FF VII**, **VIII** и **X**. Подробности читайте в следующем номере.







Маркетинговые усилия **Microsoft** по раскрутке ее новой игровой консоли еще только начинают набирать силу. Впрочем, уже вполне хватает для того, чтобы знаменитый логотип приходил во сне вместе с ночными кошмарами. И похоже, что в этой области **Microsoft** имеет все шансы одержать внушительную победу. Логотип красив. Название удачно. Дизайн приставки несколько подкачал, но это не страшно. Главное - объемы рекламы и массивная атака на магазины. Чего стоит только гигантская стена из различных вариантов логотипа приставки на стенде **Microsoft**.







В условиях угрожающего и настораживающего отсутствия на стенде **Tecmo** играбельной версии сенсационного **Dead or Alive 3**, компании пришлось прибегать к услугам “отвлекающих маневров”. На стенде компании постоянно дежурили полураздетые героини сериала, готовые общаться и фотографироваться с любым человеком, отстоявшим выстроившуюся по такому случаю многочасовую очередь. У нас, как вы понимаете, были другие дела, но удержаться от того, чтобы “щелкнуть” их специально для вас, мы, разумеется, не могли. Любуйтесь и наслаждайтесь!





Издательство **Infogrames** получает приз за самую смелую архитектурную находку выставки: вращающиеся стены, на внутренней стороне которых одновременно демонстируются демо-ролики из новейших игровых проектов. Открытости **Infogrames** компания **Sega** предпочла расслабленную и эксклюзивную атмосферу “закрытых дверей”. Впервые в истории доступ на стенд Sega был только и исключительно по приглашению. Допущенные внутрь счастливчики, в частности, могли поглядеть на **Virtua Fighter 4** и **Jet Set Radio Future**.



PC

AGE OF MYTHOLOGY

E3 E3 E3

PC **Платформа:** PC **Жанр:** real–time стратегия **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Ensemble Studios
Онлайн: www.ensemblestudios.com **Дата выхода:** весна 2002 года

ДОСЬЕ

Рано или поздно разработчикам, ставшим знаменитым благодаря одной игровой серии, приходится принимать непростое решение — что делать дальше. Эта участь постигла и команду Ensemble Studios, создательницу Age of Empires.

ДМИТРИЙ ЭСТРИН

Логично было бы предположить, что следующая часть сверхпопулярной серии окажется посвящена следующей эпохе, эпохе грандиозных морских и сухопутных сражений, первых революций и переделу Европы. Однако здесь Ensemble Studios опередили украинские разработчики GSC Gameworld. После «Казаков» игра Age of Empires III смотрелась бы странно. Говорят, что прежде чем решить, что делать дальше, разработчики забраковали более сотни различных идей. В итоге появился проект **Age of Mythology.**

Age of Mythology сложно назвать сиквелом. Дело в том, что Ensemble Studios отказалась от историко-хронологической концепции в своей новой стратегии. **Age of Mythology** посвящена войнам, которых никогда не было, либо тем, о которых стало известно лишь благодаря древним сказаниям, легендам и мифам. Соответственно, не стоит удивляться тому, что в игре среди действующих персонажей окажутся боги и сказочные существа. Несмотря на то, что новый проект Ensemble Studios никак не удастся окрестить реалистичной, с точки зрения истории, стратегией, назвать ее фэнтезийной язык не поворачивается. Фэнтези — это мир, выдуманный целиком, от начала и до конца, в войнах **Age of Mythology** принимают участие реально существовавшие цивилизации. Самые серьезные изменения исторической действительности в игровом сценарии знакомы и должны быть известны всем без исключения. Представьте себе первый Age of Empires глазами поэтов древности, и вы получите совершенно верное представление об **Age of Mythology**.

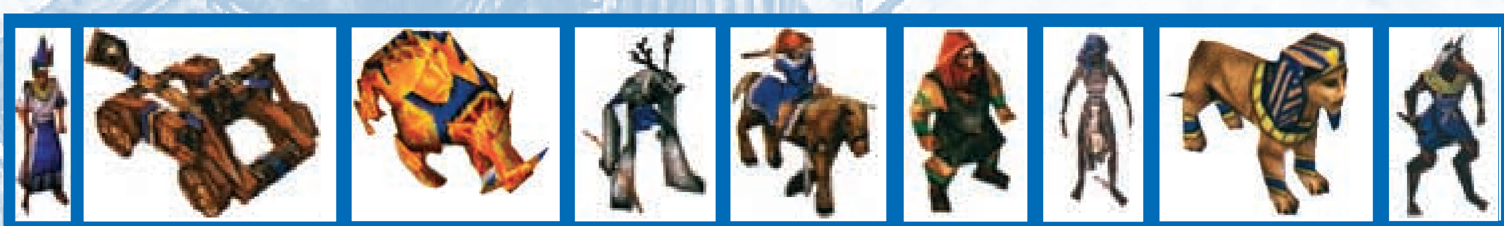
На первый взгляд, игровой процесс **Age of Mythology** ничем не отличается от классической схемы стратегий в реальном времени. Городской центр, несколько крестьян, сбор ресурсов, развитие города, создание армии и т.д. Однако все дело меняют новые персонажи, появившиеся на игровой арене. Всемогущие боги и сверхъестественные существа полностью изменили приоритеты. Когда на вражеские позиции неожиданно обрушивается гнев Зевса или в бой вмешиваются тролли и мумии, о классической схеме стратегий в реальном времени как-то сразу забываешь. Свежий взгляд разработчиков на игровой процесс подарил **Age of Mythology** новое лицо.

Всего в проекте Ensemble Studios представлены только три цивилизации: египтяне, греки и скандинавы. Если бы речь шла о любой другой игре, мы могли бы совершенно справедливо сказать: «Мало!». Учитывая, однако, то, что расы в **Age of Mythology** отличаются друг от друга кардинальным образом, трех штук должно вполне хватить даже самым привередливым игрокам. Разные здания, разные юниты, разная схема развития, разные герои, разные существа, разные боги — разработчики постарались сделать так, чтобы прохождение **Age of Mythology** за каждую нацию само по себе представляло как бы отдельную игру со своими правилами и исключениями из них.

Все начинается с того, что вам приходится выбрать бога, покровительствующего вашей цивилизации. Если играете за египтян, выбор нужно де-







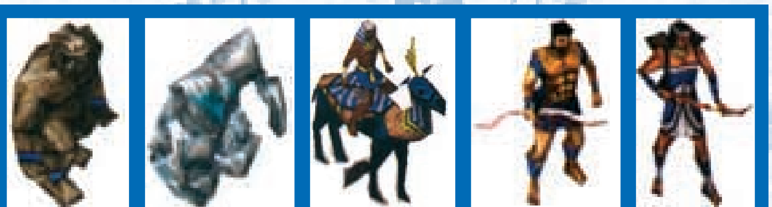
Age of Mythology сложно назвать сиквелом. Дело в том, что Ensemble Studios отказалась от историко-хронологической концепции в своей новой стратегии. Age of Mythology посвящена войнам, которых никогда не было ...



Более аккуратной и четкой 3D-графики мы в стратегиях еще не видели. Похоже, что Ensemble станет первой компанией, которой удастся перенести игровой процесс в 3D вообще без потерь.

лать из богов Ра, Осириса и Сета, за греков — Зевса, Посейдона и Гадеса, за скандинавов — Одина, Тора и Локи. В зависимости от того, какого бога игрок предпочел, изменяется вся игровая система. Фактически, вместо трех цивилизаций мы получаем целых девять — по общему числу богов. Принципиально новые для стратегий в реальном времени персонажи предоставляют игроку новые возможности. К примеру, бог Один, который по скандинавским мифам предсказывал будущее, позволит нам очень быстро открыть и исследовать доступную территорию. Зевс подарит возможность обрушивать на врага страшные грозы, а Локи добавит лучникам +10 атаки.

Однако для того чтобы воспользоваться своими дополнительными преимуществами, богов придется задабривать. Фактически в **Age of Mythology**, наряду с едой, золотом и деревом, появился еще один ресурс — favor. Греки получают его молитвами в храмах, египтяне — строительством статуй и монументов, скандинавы — убийствами в боях. Favor необходим не только для того, чтобы боги оказывали всяческую помощь в процессе игры, но и для вызова сверхъестественных существ и новых совершенствований. Отличительная



особенность новоявленного ресурса — его не может быть больше сотни единиц. Разработчики ввели такое искусственное ограничение для того, чтобы не нарушать игровой баланс. Легко можно было бы предположить, что игроки натравливали бы друг на друга стада мумий и циклопов, сжигали бы города молниями и насылали бы на поля противников стада саранчи, совершенно забыв при этом об обычных юнитах. Однако ограничение favor'а в сто единиц позволяет пользоваться «мифологическими» благами лишь время от времени.

Несколько слов о мифологических существах. От обычных юнитов их отличают не только высокие характеристики, но и уникальные способности. Например, скандинавский ледяной гигант при своем полном неумении уничтожать людей, может их замораживать, после чего объекты заморозки становятся легкой добычей обычных бойцов. Анубиты (кстати, подобные существа в великом множестве были воспроизведены в сиквеле «Мумии») преодолевают любые препятствия, и, с легкостью перепрыгивая через своих врагов, атакуют их со спины.

Кроме сверхъестественных существ в игре окажутся и более обычные герои. Они от обычных юнитов отличаются лишь высокими характеристиками и участием в некоторых кинематографических вставках в игровой процесс. Каждая цивилизация получает героев различными путями. У египтян, например, герой имеется изначально. Греки смогут тренировать героев в городских центрах. Скандинавы получают героев из обычных юнитов, особо проявивших себя в боях. Обратите внимание, кстати, на то, что у египтян может быть только один, правда, невероятно крутой, герой, в то время как другие цивилизации могут позволить себе неограниченное их количество.

Кинематографические вставки, которые были только что упомянуты, серьезным образом разнообразят прохождение игры. Строятся они на движке, но с эстетической точки зрения мало отличаются от обычных видеороликов. Очень красиво и гармонично.

Вообще, внешне **Age of Mythology** выглядит великолепно. Графику можно сравнить лишь с WarCraft III, но по некоторым причинам я этого делать не буду. Прежде всего не хочется вызывать волну народного недовольства. Описание графического движка стоило бы начать с банального: «Все трехмерно.» Все действительно трехмерно, и разработчики воспользовались буквально всеми возможностями, которые не были доступны в двумерном Age of Empires. Во-первых, великолепна анимация. Юниты двигаются вполне естественно и правильно, то же касается и сверхъестественных существ. Просто поразили морской прибой и песок, темнеющий от накатывающих волн. Во-вторых, смена дня и ночи. Прикольно, что на протяжении игрового дня можно заметить, как перемещаются тени объектов. В-третьих, спецэффекты. Их бесполезно описывать, их надо видеть. Полигонов не много, и, очевидно, благодаря этому сильного торможения не было заметно даже при большом количестве сложно анимированных юнитов. Камеру можно вращать, но при этом смысла во вращении большого нет. Это, в общем, подтверждают и сами разработчики. При этом нельзя менять угол обзора (в этом-то уж смысла в **Age of Mythology** вообще никакого нет). В целом от графики проекта Ensemble Studios остались самые благоприятные впечатления.

Самое ужасное — то, что игра выйдет только через год. Думаю, что за это время разработчики смогут сделать настоящий шедевр, достойное продолжение серии Age of Empires.

PC

SOLDIER OF FORTUNE 2: DOUBLE HELIX

Платформа: PC Жанр: 3D-action Издатель: Activision Разработчик: Raven Software
Онлайн: www.activision.com Дата выхода: конец 2001 года

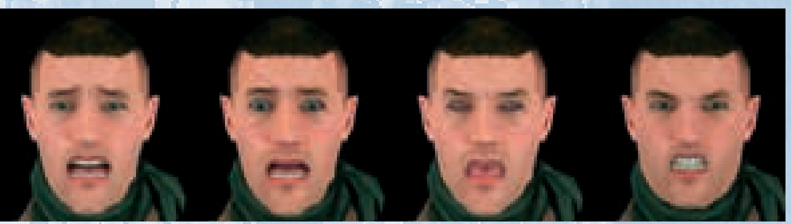
ДОСЬЕ

Пожалуй, стенд Activision привлек наибольшее количество поклонников жанра 3D-action. С одной стороны, многообещающий и покоряющий своей традиционностью Return to Castle Wolfenstein. С другой - революционный (в данном случае это определение подходит лучше всего) проект Soldier of Fortune 2: Double Helix.

ДМИТРИЙ ЭСТРИН

Пожалуй, стенд Activision привлек наибольшее количество поклонников жанра 3D-action. С одной стороны, многообещающий и покоряющий своей традиционностью Return to Castle Wolfenstein. С другой — революционный (в данном случае это определение подходит лучше всего) проект **Soldier of Fortune 2: Double Helix.**

Сиквел Soldier of Fortune находился в разработке совсем немного времени, и впервые был представлен как раз на минувшей E3'2001. Широкой публике было показано несколько демо-уровней, которые, впрочем, позволяли сделать об игре лишь самые общие выводы. К каждому компьютеру зато было представлено по разработчику, добросовестно рассказывающему всем желающим об особенностях игрового процесса и технологических тонкостях **Soldier of Fortune 2.** А поскольку в желающих недостатка, прямо скажем, не было, ребята из Raven Software к концу первого же дня выставки с заметными усилиями отвечали на самые простые вопросы. Главный программист Raven Software, Патрик Джей Липо (Patrick J. Lipo) оказался человеком выносливым и смог донести до нашего сознания все самые интересные сведения об игре.







Soldier of Fortune 2: Double Helix — это полноценный сиквел, который сохранил в себе лучшие качества своего предшественника и одновременно сделал гигантский шаг вперед на пути к технологическому совершенствованию и расширению игровых возможностей. Может, это звучит сухо и официально, но все равно наилучшим образом отражает суть дела. Изменился движок, изменился игровой процесс, но, в целом, Soldier of Fortune угадывается сразу и безошибочно. Общий стиль, сохранившаяся кинематографичность, миссии с налетом экзотики — все это должно быть очень знакомо всем, кто хоть раз видел первую часть игры. Правильный сиквел, сиквел по всем правилам — пожалуй, именно так можно было бы назвать **Soldier of Fortune II: Double Helix.**

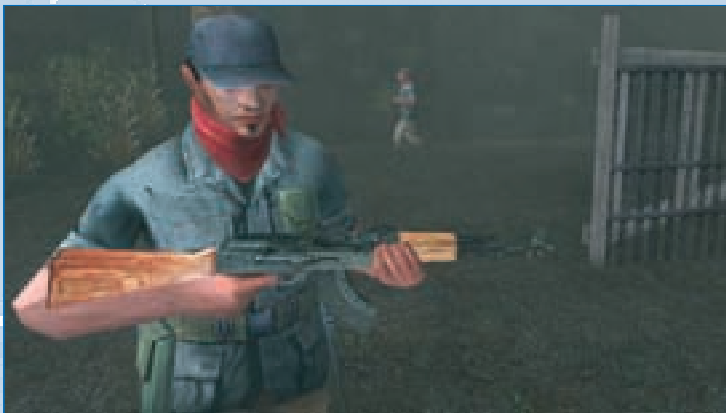
Сюжет продолжения логически связан с родоначальником сериала. Главный герой, небезызвестный Джон Муллинс (John Mullins), как и прежде, состоя в секретной антитеррористической команде The Shop, спасает мир от очередных негодяев. В процессе выполнения этой серьезной миссии, вам предстоит побывать во всех уголках света от колумбийских



Реалистичнее ли стал игровой процесс? На этот вопрос можно ответить вполне однозначным «да». Soldier of Fortune 2: Double Helix возможно далеко до Rainbow Six, но при этом комиксовые несуразности исчезли.

джунглей и пустынь Иордана до скал Камчатки пригородов Гонконга.

Реалистичнее ли стал игровой процесс? На этот вопрос можно ответить вполне однозначным «да». **Soldier of Fortune 2: Double Helix** возможно далеко до Rainbow Six, но при этом комиксовые несуразности исчезли. Игра действительно стала серьезнее. Впрочем, разработчики утверждают, что реализм — это не та цель, которой они добивались. Сделать игру захватывающей и увлекательной, похожей на настоящую жизнь — да, пожалуй, но при этом авторы **Soldier of Fortune 2** не собираются с маниакальной педантичностью моделировать в игре реальный мир. Скажем так: нас ждет



Можно разгладеть четыре пальца на стволе автомата, да и сам автомат … Воистину, такого еще не было!



приближенный к действительности динамичный 3D-action, но не скучный и затянутый симулятор. В **Soldier of Fortune 2** будет и фантастическое оружие, и голливудского типа герои, и сумасшедшие трюки и еще много всего, что можно скорее увидеть на экране телевизора, нежели в жизни.

Кстати, об экране телевизора. Как и прежде, в **Soldier of Fortune 2** окажется великое множество заскриптованных ситуаций, которые усилят драматизм каждой конкретной игровой ситуации. В частности на одном из демо-уровней весьма эффектными оказались взрыв грузовика на мосту и падение сторожевой вышки. Не исключено, что подчеркивать кинематографичность будут и неожиданные сюрпризы-ролики на движке, и... масштабы сражения.

Вы не поверите, но в **Soldier of Fortune 2** Джон Муллинс не будет одинок. Если в первой части игры очень незначительную помощь ему оказывал лишь один напарник, который весьма трагично погибал где-то ближе к середине игры, то теперь крутому «рембовидному» герою придется действовать в составе целого отряда. Этому нововведению разработчики посвятили целую демо-миссию. И на ней, кстати, стоило бы остановиться особо.

Представьте себе джунгли. Нет, не десяток столбов с перекрещенными текстурами, а настоящие джунгли. Во-первых, деревья... По-моему, ничего лучшего к настоящему моменту сделано не было. Такого же уровня — пожалуй, но лучшего точно ничего нет. Потом, растительность на земле... Нет, не расплывчатая текстура, которая по идее должная изображать траву, а настоящие заросли, которые шевелятся под порывами ветра, в которых можно залечь и спрятаться... Этого уж наверняка ни в одном 3D-action'е не было. Здесь, однако, нововведения не заканчиваются. На небольшом расстоянии от главного героя расположились солдаты спецназа. Это не враги, это наши соратники. Командир отряда (представьте себе, это не Джон Муллинс) отдает приказ двигаться вперед. Отряд послушно, в полном соответствии с неведомым мне уставом, выполняет команду. Еще несколько коротких перебежек, и завязывается жестокий бой с противником. Дабы избежать долгих художественных описаний, скажу прямо: действительно похоже на бой. Что-то вроде Delta Force, только куда более атмосферно, захватывающе и динамично.

Конечно, такой импровизированный режим командной игры не может не вызвать массу вопросов. Главным среди них окажется, конечно же, вопрос о свободе принятия решения. Должен ли доблестный Джон Муллинс подчиняться приказам командира или игрок может действовать на свое усмотрение? Как уже говорилось, **Soldier of Fortune 2** остается настоящим 3D-action'ом, в котором нет практически никаких искусственных ограничений. У игрока остается полная свобода действий, он может выполнять действия прямо противоположные приказам, но при этом... При этом все же разумнее действовать в соответствии с указаниями командира. Задача миссии может заключаться, например, в освобождении заложников, а без помощников на стопроцентный успех рассчитывать, скорее всего, не придется.

Искусственный интеллект действительно способен вызвать восхищение уже сейчас. Дело, однако, не в том, что сверхчуткие противники с необычайной точностью поражают мишени на расстоянии нескольких километров, а в том, что ведут они себя чрезвычайно реалистично. Например, если бойцы спецназа будут ползти в зарослях травы, то колумбийские террористы их, скорее всего, не заметят. Враги, кстати, также могут прятаться и даже устраивать засады. Часовые, заметив неладное, вызовут подкрепление, а раненые постараются покинуть поле боя. Заскриптованный AI также вполне реалистичен.

Технологически **Soldier of Fortune 2** великолепен. Про джунгли мы уже говорили, теперь хотелось бы обратить внимание на высочайшую детализацию полигонных моделей персонажей. На ум приходит лишь одна глупая фраза: «Как в кино!». И, конечно же, усовершенствованная технология GHOUL II... Как вы, наверное, помните, в первой части игры довольно весело было отстреливать конечности своим противникам. Не беспокойтесь, Soldier of Fortune 2 в этом отношении вас не разочарует. Игра стала реалистичнее, а, значит, еще куда более жестокой. Крови, короче говоря, хватает. Невероятно поразил один игровой момент. Главный герой швырнул гранату в окно. Граната пробила стекло (прошу обратить внимание: не разбила, а пробила) и взорвалась после того, как оказалась в помещении. О том, что это движок Quake III Arena как-то даже не вспоминаешь.

SoFortune 2 сможет порадовать игроков исключительно новой и оригинальной во всех отношениях возможностью. После того, как вы пройдете игру, не спешите повторить свой подвиг или убрать диск подальше. Попробуйте... сами сделать уровень. Что? Вы никогда в жизни не пользовались редакторами уровней и вообще не питаете большую любовь к кропотливой работе? Что ж, встроенный генератор миссий поможет вам создать такой уровень, который вам нужен. Программа автоматически создаст ландшафт, расставит объекты и врагов в полном соответствии с указаниями игрока.

Soldier of Fortune 2 меня удивил. Я ждал обычный сиквел, а выяснилось, что ждать следует сиквел... необычный. Продолжение оригинально, неординарно и увлекательно практически во всем, и хочется думать, что разработчикам успешно удастся скомбинировать все свои идеи в одной сбалансированной и динамичной игре.



PC

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Когда я вспоминаю Castle Wolfenstein на Commodore 64... Впрочем, хватит ностальгии по древним временам, жалким пикселям и 16 цветам, лучше обратимся к тому, что мы совсем не давно видели на E3. Return to Castle Wolfenstein в любом случае заслуживает больше внимания.

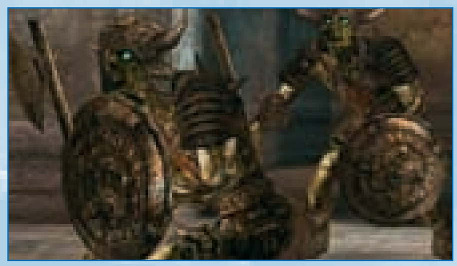
PC **Платформа:** PC **Жанр:** 3D-action **Издатель:** Activision **Разработчик:** Gray Matter Interactive
Онлайн: www.activision.com/games/wolfenstein/ **Дата выхода:** конец 2001 года (или when it's done)

ДОСЬЕ

ДМИТРИЙ ЭСТРИН

А видели мы картонные декорации, превращавшие часть стенда Activision под мрачные застенки, бронетранспортер, трех девиц и... несколько компьютеров, у которых неизменно выстраивались жуткие очереди. Очереди длиннее были, пожалуй, только на стенде Nintendo у приставок со Star Wars Rogue Leader. Отстояв очередь, лично я увидел и **Return to Castle Wolfenstein**, ради которого, в общем-то, вся эта мишура и затевалась. Но сначала несколько слов о том, что, собственно, эта игра представляет собой.

Итак, Вторая Мировая Война (вы ждали чего-то другого?), лучшие ученые Германии работают над десятками различных проектов, которые должны переломить ход войны. И в то время, когда разрабатывается химическое и ракетное оружие, приспешник Адольфа Гитлера, Генрих Гиммлер изучает возможность создания армии нежити. И даже достигает в своих исследованиях определенного результата. На свет вылезают такие гады, что просто оторопь берет. При этом никакой идеологической платформы они не имеют и уничтожают всех без разбора — нацистов и союзников. Кто сможет противостоять им? Разумеется, B.J., главный герой игры, от лица которого вам и предстоит вести сражение с немецкими солдатами и выпущенными на волю порождениями оккультных наук и мракобесия. В целом сюжет вызывает ассоциации с фильмами о приключениях Индианы Джонс. Очень похоже: немцы, нечисть, мистика, приключения... Только без путешествий.









Детализация полигонных моделей поражает воображение. Обратите внимание на униформу немецких солдат.



Дальше начинается игра. Впечатления появляются одно за другим, буквально наступая друг другу на пятки. Пунктиром: красиво, сверхдинамично, кроваво, интерактивно, неожиданно, очень красиво, очень кроваво... Систематизируя впечатления, придется сказать: мы имеем дело с классической игрой жанра 3D-action. **Return to Castle Wolfenstein** — достойнейший продолжатель традиций Wofenstein 3D, Doom, Quake и пр. Отчасти это объясняется тем, что в проекте участвует Джон Кармак, а вообще, наверное, дело в повышенном с недавних пор спросе к такого класса играм.

из комнат, грузовиков, укреплений и пр. Если швырнуть гранату в сторону врага, немцы вряд ли будут тупо ожидать, пока она взорвется. Они постараются схватить ее до этого момента и бросить в обратную сторону. Иногда, впрочем, сделать этого они не успевают, и гранаты взрываются у них в руках. Фантастическое зрелище! А вообще все гораздо серьезнее. В зависимости от каждой конкретной ситуации, каждый наш противник будет думать, что сделать: взять-таки гранату и бросить назад, убежать или остаться на месте. Красивые комбинации могут возникнуть в любом из этих случаев. Если попытаться убежать от солдат, они будут вас преследовать по мере своих возможностей. И все это — незаскриптованные сценарии! Еще одна милая деталь: трупы не исчезают, вне всякой зависимости от того, сколько их скопилось на одном уровне.

В графическом отношении игра безупречна. Понимать это следует в буквальном смысле. Начнем с технологии, которая стала очень популярна со времен Soldier of Fortune. Стрельните противнику в ногу, руку, голову или живот — результат во всех случаях будет очень разный. Анимация вполне реалистична и очень правдоподобна. Спецэффекты вообще поражают воображение. По крайней мере, такого огня я еще не видел нигде. Детализация текстур, количество полигонов, качество анимации — все на самом высоком уровне.

Систематизируя впечатления, придется сказать: мы имеем дело с классической игрой жанра 3D-action. Return to Castle Wolfenstein — достойнейший продолжатель традиций Wofenstein 3D, Doom, Quake и пр.

Как уже было сказано, приятно удивил высокий уровень интерактивности. То есть, буквально все можно уничтожить: начиная от банальных ящиков и заканчивая самолетами. Если пробить в бочке дыру, из нее выльется масло. По маслу главный герой может скользить. А можно просто взять и взорвать бочку. Такие милые душе детали везде и всюду, фанаты жанра должны быть в восторге.

Искусственный интеллект также заслуживает определенного внимания. То есть, такого еще не было буквально нигде. Солдаты опрокидывают столы и прячутся за ними. Если вас заметил один боец, то на шум сбегутся другие. Причем появятся они не из воздуха, а выбегут

Игра должна выйти в конце 2001 года. Однако, учитывая то, что еще совсем недавно разработчики не указывали никаких конкретных сроков, не стоит торопиться с выводами. К **Return to Castle Wolfenstein** нам еще предстоит вернуться в любом случае.

PC

WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS

PC Платформа: PC Жанр: RPS Издатель: Vivendi Universal Разработчик: Blizzard Entertainment Требование к компьютеру: PII–233, 64Mb RAM, 3D ускоритель Онлайн: www.warcraftiii.net/ Дата выхода: IV квартал 2001 года

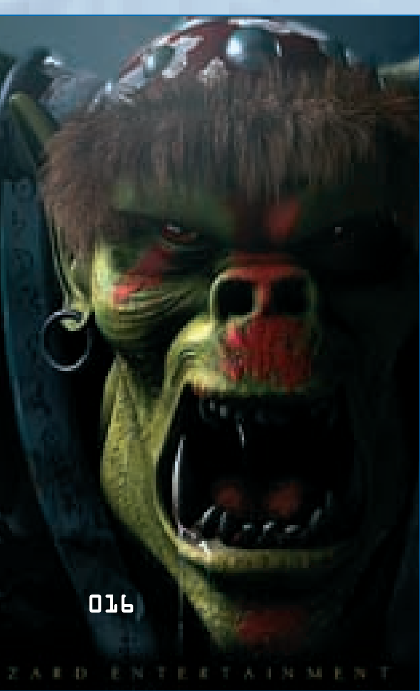
ДОСЬЕ

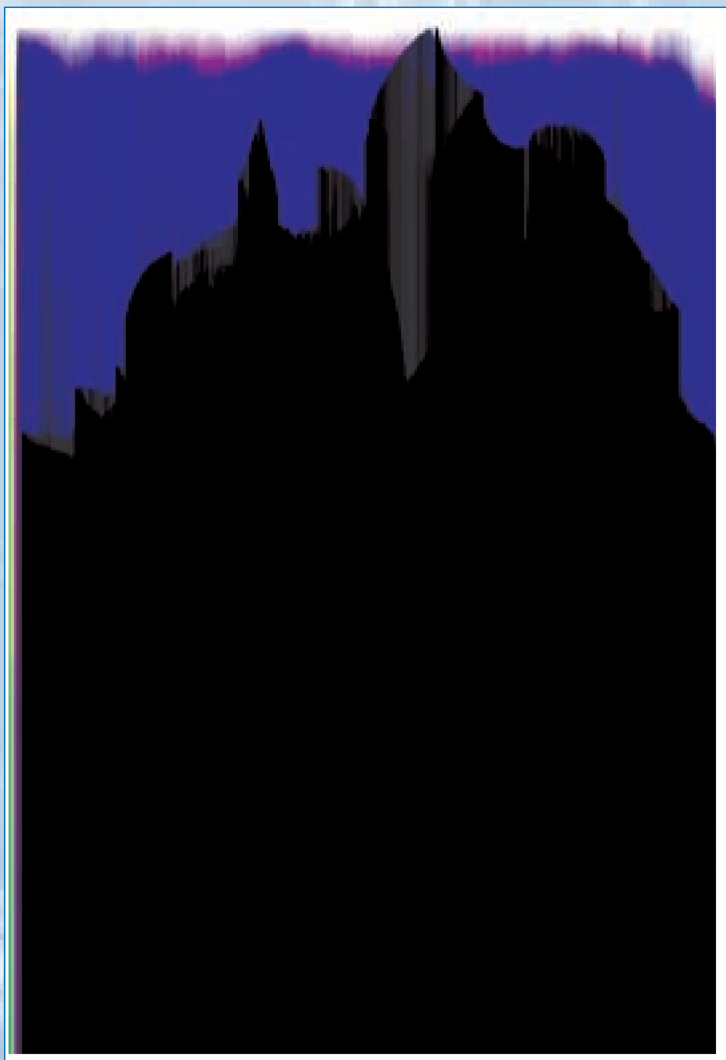
Без лишних предисловий приступаем к делу — новых фактов о Warcraft III мы набрали порядочно, поэтому будем экономить журнальное место. Эта статья не претендует на художественные изыски, а является, скорее, набором связанных в единый узел фактов, неким эссе на тему показа Warcraft III на знаменитой «Е-в-кубе». Поехали.

СЕРГЕЙ ДРЕГАЛИН

Первым делом уясним некоторые детали и развеем расхожие заблуждения. Полное название игры звучит так — **Warcrfat III: Reign of Chaos**. Когда-то оно было рабочим, однако ребятам из Blizzard уж дюже приглянулось одинаковое звучание слов Reign (царство) и Rain (дождь), и они решили сделать сие имя финальным. Что же, царство-дождь хаоса, так царство-дождь хаоса.

Рас в игре не шесть, как было когда-то заявлено, а всего четыре. Все они рассекречены и преданы огласке: люди (humans), орки (orcs), ночные эльфы (night elves) и нежить (scourges). В отличие от Warcraft II, приветливо машущего рукой из бородатого года, все расы существенно отличаются, причем не меньше, нежели незабвенные терраны, протосы и зерги. Отличия эти заключаются в найме





героев, способов добычи золота, являющегося ключевым ресурсом, а также в доступных заклинаниях. Кроме того, эльфы и нежить получают определенные бонусы ночью, в то время как люди и орки более эффективно действуют под лучами солнца.

Герои и армия отнюдь не едины. Герой сам по себе, армия, в общем-то, тоже. Продюсеры с охотой демонстрировали ситуации, когда толпа вызванных существ самостоятельно кромсала врагов в капусту, не испытывая при этом никаких комплексов по поводу отсутствия героя. Кстати, герой, по последним разведданным, герой не ограничен командованием над дюжиной бойцов. Размер армии определяется максимальным количеством еды, уходящей на кормежку голодных ртов, равным 75 единицам. При этом герой откушивает 5 единиц, а существа — 1 или 2 единицы. Вот и оцените теперь общую численность подданных. Однако появляется законный вопрос — а в чем тогда разница между героями и обычными солдафонами? Дело в следующем. Герой, в отличие от простых существ, во-первых, возрождается после смерти, пусть потрепанный, помятый, небритый, но все же — возрождается; во-вторых, может нести с собой ряд артефактов, а также использовать их; в-третьих, герой способен накапливать опыт и, соответственно, повышать свои характеристики; в-четвертых, применять заклинания... Достаточно? К слову, героями не становятся, героями рождаются. В том смысле, что обычный воин никог-



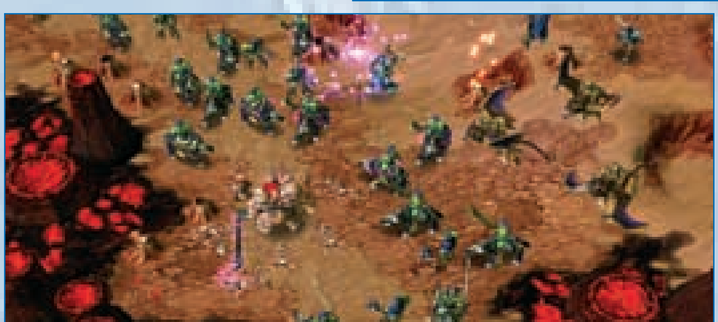
Базовыми характеристиками любого героя являются сила, подвижность и интеллект. Они, а также используемые артефакты, определяют вторичные параметры, такие как наносимые повреждения, броня, дистанция обзора, скорость передвижения.

Шикарный ландшафт, сочная палитра красок, потрясный дизайн и, главное, очень реалистичная 3D-физика. Если катапульта катится по склону, то ее задние колеса выше передних, а сама она заметно наклонена вперед.



да не сможет заработать статус героя.

Герои владеют четырьмя заклинаниями, причем уровень первых трех можно повышать, а уровень последнего — нельзя. Использование заклинаний по большей части происходит автоматически, на манер «Аллодов». Если вы только не отметили режим экономии маны, то герой сам подлечит раненых бойцов, находящихся от него в непосредственной близости. Браво. С атакующими заклинаниями похожая ситуация — если враг залепит файерболлом, то наш герой не будет стоять с открытым ртом, а запустит ответный огненный мячик. Наконец, некроманты и призраки самостоятельно будут превращать в нежить поверженных противников, не требуя от вас точного мышеуказания. Еще раз браво. Мана, а точнее магические камни, в **Warcraft III** будут в большом дефиците. Добывать их можно лишь одним способом — мелкой шинковкой нейтральных созданий и никак иначе. По сути, магические камни являются аналогом золота или, если желаете, расходным материалом для заклинаний, а также для процесса вызова героев.



Киньте камень (магический) в того, кто искушал вас и говорил, что трехмерная графика убьет игру. Ложь, наглая ложь. Пусть камера практически неподвижна и не поддается управлению, однако игра... игра красива. Даже изысканна, являя собой тот самый уникальный образец изящности, которая отменно удается художникам Blizzard. Шикарный ландшафт, сочная палитра красок, потрясный дизайн и, главное, очень реалистичная 3D-физика. Если катапульта катится по склону, то ее задние колеса выше передних, а сама она заметно наклонена вперед. При этом полупрозрачный кружок выделения, находящийся под катапультой, точно повторяет каждую причудливую выщерблину ландшафта.

Добыча ресурсов производится посредством разработки месторождений. А они очень любят заканчиваться. Никаких бесконечных ресурсов не ждите — а как еще подстегнуть на исследование территорий и позиционную борьбу за стратегические объекты? Только так. Кстати, маленькое дополнение: ночные эльфы по шахтам лазить не будут, не чета им марать прекрасные длани. Поэтому хитрые лесные жители придумали интересный выход из сложной ситуации — вместо рытья туннелей они... выращивают Дерево Жизни, которое пускает свои сильные корни глубоко под землю и тащит оттуда презренный металл. Разрушить такое деревце будет ой как непросто, благо у него около 700 хит-поинтов.



Лесной лагерь эльфов. Жаль, что картинка не передает гаммы потрясающих звуков: воя волков, шелеста листвы, мягкого перезвона магического колодца...

Для каждой расы предусмотрена строго индивидуальная кампания, состоящая примерно их полудюжины сценариев. Первыми в списке волонтеров проходят наши сородичи, люди, как наиболее удобное пушечное мясо для обучения основам игры. Потом придет черед орков, затем эльфов и, наконец, пробьет звездный час нежити. Первые две кампании полностью завершены, как и сами расы. Осталось поработать с балансом, что для Blizzard является особым пунктом и занимает уйму времени. Так что не стройте особых иллюзий, что **Warcraft III** действительно появится к ближайшему Рождеству — дай Бог, к следующему. Не сочтите пессимистом, просто я слишком долго ждал Diablo II...



PC

UNREAL II

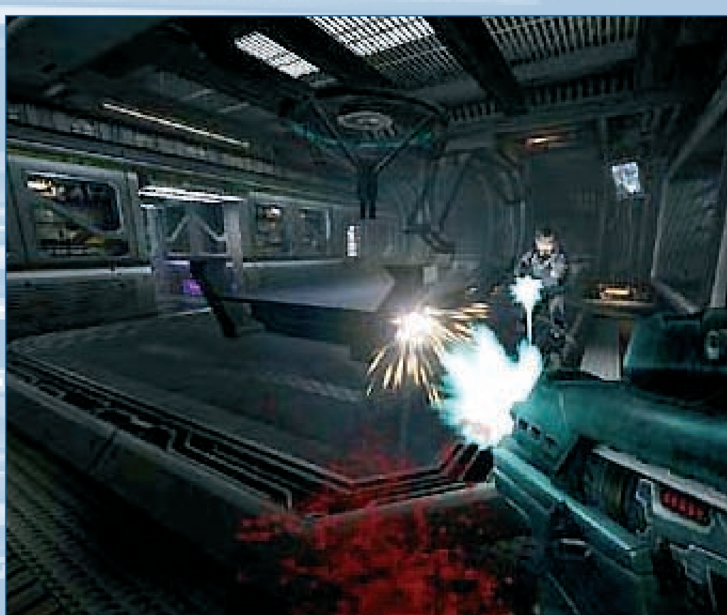
ВСПОМНИТЕ, ЧТО БОЛЬШЕ ВСЕГО ПОРАЗИЛО ВАС, КОГДА ВЫ ВПЕРВЫЕ УВИДЕЛИ UNREAL. НЕРЕАЛЬНО КРАСИВОЕ НЕБО? ОГРОМНЫЕ ОТКРЫТЫЕ ПРОСТРАНСТВА? ЗЕРКАЛЬНЫЕ ПОВЕРХНОСТИ? ВЕЛИКОЛЕПНЫЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ? ОБЪЕДИНИМ ВСЕ ЭТО И СКРОМНО НАЗОВЕМ «РЕВОЛЮЦИОННО НОВЫМ ПОДХОДОМ К ГРАФИЧЕСКОМУ ОФОРМЛЕНИЮ ИГРЫ».

Платформа: PC, XBox, PS2 **Жанр:** action **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** Legend Entertainment **Онлайн:** www.unreal2.com **Дата выхода:** весна 2002

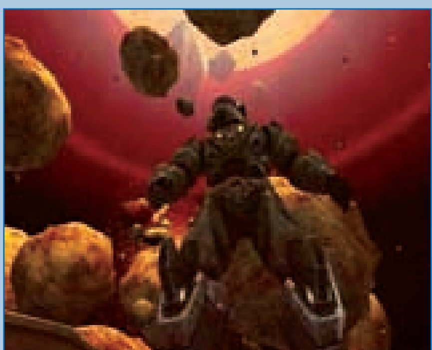
МАКСИМ ЗАЯЦ

Еще один вопрос: как вы считаете, возможен ли подобный прорыв сейчас, при современном уровне развития PC-игр? Вот и я считал что невозможен... То-есть, конечно, мечтать в глубине души можно о чем угодно, но реальность довольно быстро разрушает построенные нашим воображением воздушные замки. Вот только **Unreal 2** — это и есть НЕРЕАЛЬНОСТЬ в ее чистом виде. Чудо демонстрировалось на E3 2001 за закрытыми дверями, и право слово, стоило видеть лица людей, выходящих из демонстрационного зала...

Я думаю, уже ни для кого не секрет что Epic, отец-основатель первой части Unreal, в работе над сиквелом передал эстафету команде Legend Entertainment, известной нам по мистическому шутеру Wheel Of Time. Последний, кстати, создавался на лицензированном Unreal`овском движке, так что опыт работы с ним у новой команды разработчиком уже имелся. Но сложно сказать, оказался ли он полезным — настолько сильно отличается второй Unreal Engine от своего предшественника. Рассматривая скриншоты, многие уверенно заявляли: «это подделка». Разочарую скептиков: ЭТО работает. И еще как! Всего в игре будет порядка 25 уровней, поделенных между 13 миссиями. Первая демонстрация разработчиков: планета земного типа. После того как стихает восторженный гул, вызванный первым шоком от уровня графической детализации, мы начинаем обращать внимание на отдельные элементы нового мира. Корабль приземлился среди поросших травой холмов. На вершине одного из них виднеется какое-то сооружение, неподалеку от него несколько мелких представителей местной фауны доедают более крупного. При нашем приближении представители пугаются и удирают по направлению к реке. Сложно сказать, сколько в каждом из них полигонов, однако зверьки, любезно увеличенные одним из разработчиков с помощью оптического прицела, выглядят ничуть не хуже живых... ес-

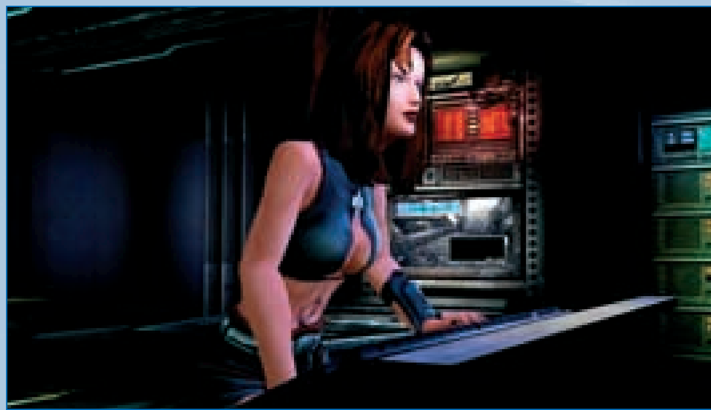








Сверху вниз: «планета земного типа», мультиплеерный «пояс астероидов» и огнемет в действии. Все это жило и двигалось у нас на глазах…



ли, конечно, во Вселенной есть место, где обитают подобные монстрики. Недоеденная туша лежит среди ПОЛИГОНАЛЬНОЙ травы. Повторюсь: трава не нарисована на текстурах холма, она представляет собой отдельный полигональный объект. Реалистичная вода традиционно была одной из сильных сторон Unreal, поэтому нет нужды говорить, что речка, по направлению к которой побежали мелкие твари, выглядит немногим хуже чем настоящая... равно как и небо, и летающие по этому небу птицы.

Прежде чем двигаться дальше разработчики рассказывают об оружии **Unreal 2.** Всего пятнадцать видов: от банальных пистолета и винтовки с оптическим прицелом, до огнемета и различной инопланетной техники. Винтовку мы уже успели оценить. Впечатляет: можно отстрелить лапу монстру, сидящего через пару холмов от нас. Но по сравнению с огнеметом все теряется и блекнет: такой разрушительной мощи, такого суперреалистичного и суперкрасивого пламени я не видел никогда... во всяком случае, в играх. А ведь есть еще и инопланетная экзотика наподобие метателя пиявок, поедающих броню, или боевых дронов, отыскивающих и убивающих находящихся поблизости врагов. Однако, отыскав какое-нибудь новое оружие мы должны прежде исследовать его на корабле, и лишь затем у нашего героя появится возможность использовать его. Традиционно, большая часть нашего арсенала будет иметь два режима стрельбы, кардинально отличающихся один от другого. И еще немного о реализме: в зависимости от того, в какую поверхность попала, к примеру, очередь из нашей штурмовой винтовки, будет меняться и звук, и визуальный эффект — от летящих в лицо комьев земли до искр рикошета от металлических поверхностей.

Поупражнявшись в стрельбе из снайперской винтовки по охраняющим дамбу часовым, разработчики переносят нас на корабль, дабы мы могли в полной мере оценить уровень детализации остальных персонажей игры. Не говоря уже о великолепной анимации, хочется отметить новую технологию текстурной деформации, благодаря которой стала возможной довольно реалистичная мимика лиц человеческих персонажей. Среди коллег нашего главного героя особенно впечатляет затянутая в латекс красотка Aida, координатор боевых операций нашего подразделения. В ходе разговора с ней мы не просто получаем новую информацию, но и отвечаем на множество вопросов, причем некоторые из предложенных нам на выбор ответов могут завести беседу совсем в нежелательное русло :)

Еще две демонстрации — бой внутри помещения и база чужой расы. Наибольшее оживление, пожалуй, вызвали стены последней: то что издалека казалось гладкой поверхностью довольно мерзкого вида при нашем приближении обернулось множеством геометрически правильных выступов, плотно подогнанных один к другому. Но народ уже явно начал уставать от впечатлений. Все ждали завершающего аккорда — демонстрации multiplayer-режима. И вновь восторженные возгласы начали раздаваться примерно пару секунд спустя после ее начала. Один из пятнадцати базовых многопользовательских уровней представляет собой пояс астероидов, среди которых, собственно, мы и будем летать. Десять баллов из десяти. Технически совершенно. Нет слов. Согласно планам разработчиков наряду с их новыми идеями в игру должны перекочевать все multiplayer-режимы, полюбившиеся фанатам Unreal Tournament. Как будут называться новые режимы? В эти детали разработчики предпочитают пока не вдаваться.

Рассматривая скриншоты, многие уверенно заявляли: «это подделка». Разочарую скептиков. ЭТО работает.

Признаюсь честно: никто из нас не ожидал что игра, находящаяся на ранней стадии разработки, будет выглядеть настолько блистательно. Из явных недостатков **Unreal 2** налицо только один: красота требует жертв, и ЭТА игра явно не будет работать на PII 300... По словам разработчиков для демонстрации был выбран процессор с частотой 933 МГц и GeForce 2. Все работало гладко, быстро и абсолютно без торможения. Вот только я сомневаюсь, что подобная конфигурация PC станет повсеместно распространенной уже к началу 2002 года...



PC

NEVERWINTER NIGHTS

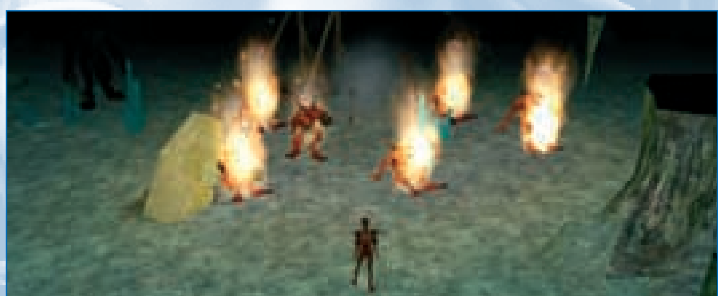
PC	**Платформа:** PC **Жанр:** RPG **Издатель:** Interplay **Разработчик:** BioWare Corp. **Онлайн:** http://www.neverwinternights.com **Дата выхода:** конец 2001

ДОСЬЕ

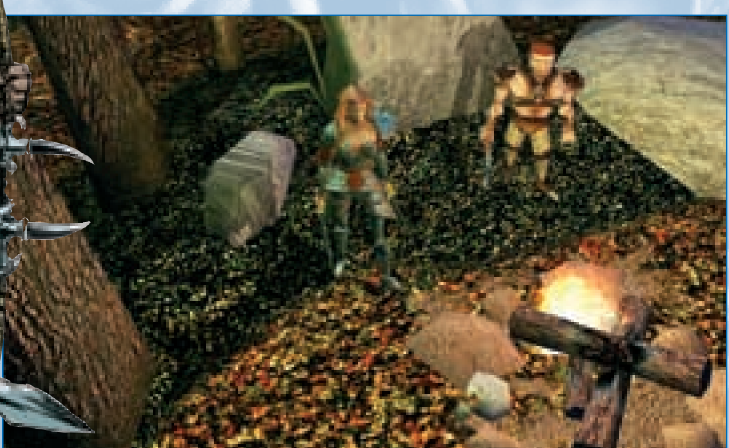
Любимое занятие разработчиков Neverwinter Nights — демонстрировать игру в процессе ее создания, то есть на глазах у изумленной публики монтировать ее очередной уровень.

МАКСИМ ЗАЯЦ

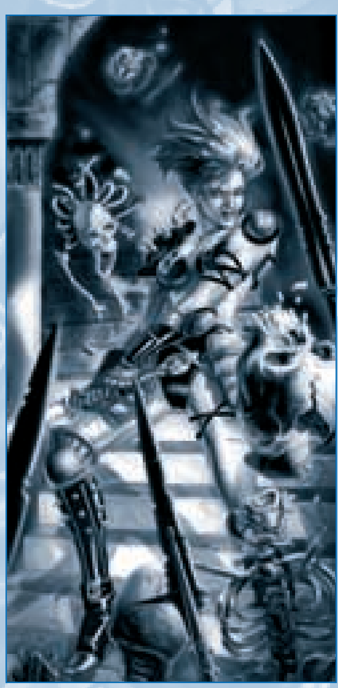
«Пусть это будет подземелье», — и на экране самого обыкновенного редактора появляются серые плиты пола, окруженные огненной лавой. «Еще немного лавы,» — настоящие реки живого огня пересекают путь будущим искателям приключений. «Так, теперь расставим мосты.» После того как через каждый лавовый поток проложен каменный путь, наступает черед колонн и арок. Подземелье готово, самое время заселить его обитателями — но разработчики внезапно вспоминают: «Ах да, оно же трехмерное!» — и тут же наглядно демонстрируют это. Камера стремительно приближается к лавовому потоку, меняет угол, пролетает пару поворотов — все это на экране того же редактора. Примерно в этот момент среди самых нестойких журналистов раздаются первые аплодисменты. То ли еще будет... «Пора показать нескольких монстров, OK?» Подземелье заполняется мерзкого вида пауками, гоблинскими лучниками, скелетами и под конец — огненным красавцем Барлогом. Для каждого монстра имеется банальная табличка «Свойства», в которой, помимо вращающейся трехмерной модели, содержится несколько десятков меню с уже готовыми параметрами. Параметры — все, начиная от силы и заканчивая характером каждой твари, — можно изменять по собственному желанию. Более того, мы ведь создаем не просто уровень, а уровень Игры — и значит, некоторые монстры вполне могут говорить. Отдельное меню — фразы монстра. Их также пишут сами разработчики, отказавшись от готовых шаблонов. Один из гоблинов не будет атаковать наших героев, вместо этого он начнет испуганно рассказывать про обитающего в подземелье Барлога и попытается убежать, если мы попробуем атаковать его. Заключительный штрих: по подземелью раскладывается различное оружие, доспехи и амулеты. Представьте себе большое, нет, просто огромное число различных моделей мечей, кинжалов, панцирей, подвесок, поножей, перчаток, луков, дубинок, палиц и прочего военного снаряжения, из которого мы можем выбрать все что угодно. В графе «Свойства» меча поначалу появляется его упрощенная плоская модель. Бормоча что-то под нос, один из разработчиков меняет цвет и форму рукоятки (!!!), гарды и клинка — цвет при этом выбирается из стандартной палитры Windows — после чего модель меча становится трехмерной. Позже в игре один из героев будет держать его в руке — наш собственный уникальный меч с кучей различных параметров, начиная от прямых стацов и заканчивая бонусами







Система освещения в NWN, пожалуй, самая совершенна среди игр жанра.



типа заклинания «+5 урона от магии огня», окружающего клинок кольцом пламени. После этого мы переходим к доспехам... Пожалуй, не стоит перечислять всех деталей, из которых состоит один панцирь :). Лаконично отметим, что деталей этих до черта, и мы можем менять или не менять их по своему собственному желанию. Вход и выход из нашего подземелья специальными линками соединяются с уже готовыми уровнями игры. При желании сюда можно будет вставлять еще и собственные скриптовые ролики, сделанные на базе того же самого редактора. На создание всего огромного подземелья у дизайнера ушло порядка десяти минут. Оживленное хмыканье среди сидящих в зале журналистов, некоторые из которых наконец-то начали дышать. Дизайнер оговаривается: неопытному игроку для создания уровня понадобится немного больше времени. Ну конечно же, редактор будет продаваться в комплекте с игрой...

За исключением крайне высокой детализации персонажей и монстров, а также очень удачных спецэффектов графику **Neverwin-ter Nights** можно было бы охарактеризовать как вполне ординарную — если бы не еще одна любимая фишка разработчиков. Одному из героев дается в руки факел, после чего его отправляют гулять вдоль зубчатой крепостной стены — и просят зрителей присмотреться повнимательнее к теням. Наш герой отбрасывает тень, колеблющуюся в такт его шагам, крепостные зубцы отбрасывают движущуюся вместе с источником света тень на небольшой домик внизу, под крепостной стеной, свет из окошка домика рассеивает ее — тень отбрасывает даже поставленное нашим героем на пол ведро. Камера приближается вплотную к его доспехам, и мы видим, что свет факела отражается от различных материалов ПО-РАЗНОМУ — он даже играет на золотых украшениях железного щита! Оживленные хлопки зала прерываются демонстрацией следующего уровня. Это лес, из которого мы должны попасть в подземелье. Уровень немного недоработан: прорывающиеся сквозь кроны деревьев лучи света плохо сочетаются с туманом, скрывающим могучие стволы. Через пару секунд мы понимаем, к чему, собственно, пытались придраться, возвращаемся обратно в реальность и смотрим за тем, как наши герои спускаются на недавно созданный уровень. Он просто великолепен — в меру мрачный, в меру величественный, в меру пугающий — и в то же время уже такой родной и знакомый. Вот здесь должны были быть пауки — так, пошли пауки. Проходим через мост и, перебив лучников, общаемся с напуганным гоблином. Один из наших героев все-таки убивает его, и впереди нас ждет Барлог во всем своем великолепии — огромный, огненный, с теряющимися во тьме крыльями и здоровенным мечом. После победы над ним этот самый меч остается лежать на полу подземелья. Знакомая вещица: именно его рукоятку мы выбирали с таким тщанием :).

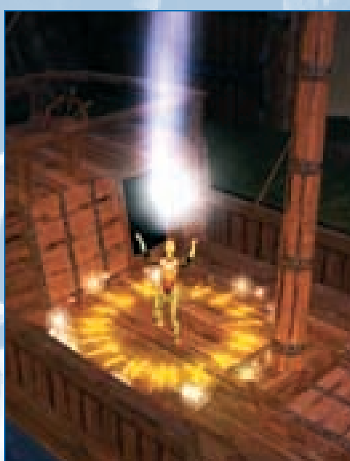
На создание всего огромного подземелья у дизайнера ушло порядка десяти минут. Оживленное хмыканье среди сидящих в зале журналистов, некоторые из которых наконец-то начали дышать.



Любой уровень или целый квест с сюжетом и сложной структурой, в NWN можно создать за считанные минуты.



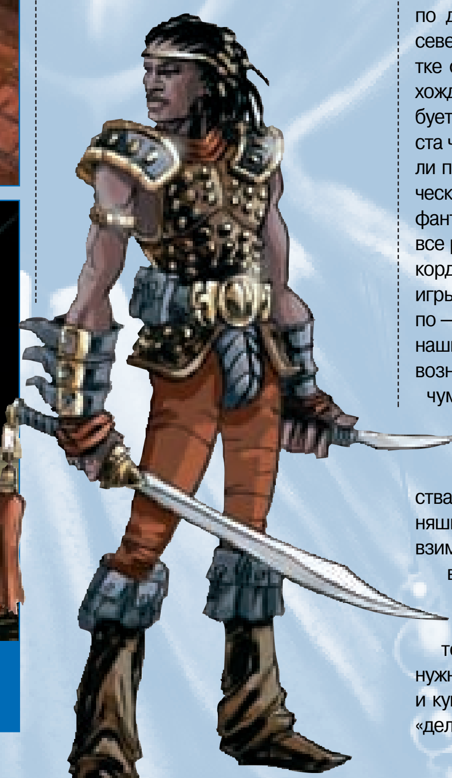
Массивный набор спецэффектов NWN будет хорошей проверкой способностей GeForce 3.



Идея создания классической ролевой игры, нацеленной прежде всего на multiplayer, давно уже владеет умами многих разработчиков, но **Neverwinter Nights** оставляет далеко позади все имеющиеся на сегодняшний день проекты, как готовые, так и находящиеся в стадии разработки. Игра попросту подкупает своей простотой, красотой и совершенством. В ней продумано все до мелочей. К примеру, как вы предпочитаете читать текст — над головой персонажа или в специальном окне в нижней части экрана? Можно выбрать любой режим. В классических RPG вас больше всего напрягает процесс генерации персонажа? Возьмите одного из готовых, благо в игре их порядка семидесяти. Хотите создать своего собственного героя? Нет проблем: помимо обычных D&D-шных параметров вы сможете даже написать его историю, которую затем прочтут другие игроки. Довольно необычный интерфейс игры — вокруг мышиного курсора появляются иконки, которые мы выбираем с помощью специальной стрелки-указателя, — на практике оказывается чрезвычайно удобным и функциональным. Разумеется, **Newerwinter Nights** не будет целиком и полностью состоять только из multiplayer`a. Любителям одиночной игры должны прийтись по душе 28 локаций, охватывающих северный регион Sword Coast на участке от Neverwinter до Luskan, на прохождение каждой из которых потребуется порядка 3-4 часов. Всего более ста часов игрового времени! Даже если половину из них списать на поэтическое воображение разработчиков (к фантазиям, вроде бы, не склонных), все равно получается своего рода рекорд. В сюжетные детали создатели игры до сих пор вдаются довольно скупо — ясно только, что главной задачей наших героев станет отыскать причину возникновения повальной эпидемии чумы. Напоследок, вновь возвращаясь к multiplayer`у, хочется добавить еще одну деталь, крайне приятную для большинства российских игроков: на сегодняшний день издатели не планируют взимать плату за игру на специально выделенных серверах. Это означает, что мы будем избавлены от мучений с кредитными карточками и семейным бюджетом — нужно будет просто дождаться релиза и купить **Neverwinter Nights**. Всего и «делов-то» :).



Хотите создать своего собственного героя? Нет проблем: помимо обычных D&D-шных параметров вы сможете даже написать его историю.



PC

DUNGEON SIEGE

Платформа: PC **Жанр:** RPG/RTS **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Gas Powered Games
Онлайн: www.dungeonsiege.com/ **Дата выхода:** 2001 год

досье

CHRIS TAYLOR — ЧЕЛОВЕК, КОТОРЫЙ СОЗДАЛ TOTAL ANNIHILATION. Я ДУМАЮ, НЕТ НИЧЕГО УДИВИТЕЛЬНОГО В ТОМ, ЧТО СОЗДАТЕЛЬ ОБЩЕПРИЗНАННОГО СТРАТЕГИЧЕСКОГО ХИТА ВСЕГДА НЕДОЛЮБЛИВАЛ КЛАССИЧЕСКИЕ РОЛЕВЫЕ ИГРЫ. ОНИ КАЗАЛИСЬ ЕМУ... СЛИШКОМ СЛОЖНЫМИ, ЧТО ЛИ? СОГЛАСИТЕСЬ, НЕ ОН ОДИН ПАСОВАЛ ПЕРЕД BALDUR`S GATE СО СЛОВАМИ «ВСЕ ЭТО ОЧЕНЬ КРУТО, НО СЛИШКОМ УЖ ЗАПУТАНО». А ПОТОМ ПРИШЛО ВРЕМЯ СОЗДАВАТЬ НОВЫЙ ХИТОВЫЙ ПРОЕКТ, И УМНЫЙ ЧЕЛОВЕК КРИС РЕШИЛ: А ПОЧЕМУ БЫ И МНЕ НЕ ПОПЫТАТЬСЯ ПРИВНЕСТИ В ЖАНР РОЛЕВЫХ ИГР ПРОСТОТУ И ДОСТУПНОСТЬ СТРАТЕГИЙ? ЧТО ДЛЯ ЭТОГО НУЖНО? ДА ПРОСТО ОТРЕЗАТЬ ВСЕ ЛИШНЕЕ. ДЛЯ НАЧАЛА ВОЗЬМЕМ ГЕНЕРАЦИЮ ПЕРСОНАЖА.

МАКСИМ ЗАЯЦ

Человека неподготовленного сразу вышибает из седла обилие классов и параметров, которыми приходится оперировать перед началом игры. Кого выбрать: полуэльфа Lawful Good или гнома Chaotic Evil — и кто из них лучше? А ведь выбор этот определяет весь дальнейший ход игры. Решено: мы отказываемся от выбора персонажа. Герой у нас будет всего один — мирный крестьянин, которого достали нападающие на родную деревню монстры. Как и любой нормальный человек, без должной тренировки этот крестьянин умеет всего понемногу: найдет лук — попробует пострелять, отнимет у орка дубинку — будет махать ею, сможет при необходимости правильно «употребить вовнутрь» купленный у местной знахарки эликсир и наколдовать по бумажке простенькое заклинание. По ходу игры определенные навыки у него будут совершенствоваться: так, например, пару месяцев помахав мечом и дубинкой, мы с удивлением замечаем прирост мышечной массы у крестьянина и врагов, подозрительно быстро издыхающих под его ударами. Если же с самого начала он активно ударился в изучение свитков с заклинаниями, нет ничего странного в том, что со временем они будут удаваться ему все лучше и лучше. Итак, решено: у нашего персонажа будет всего четыре параметра — способность владеть оружием ближнего и дальнего боя и навыки в мирной и боевой магии. «Ну, это уже не RPG!» — скажете вы. Правильно: это уже НЕ СОВСЕМ RPG.

Итак, мы можем развивать лишь один из четырех навыков или все вместе — как душе угодно. Идем дальше: окончательно избавиться от экспы Крису не удалось, поэтому ее распределение следует почти классическим канонам. Можно сражаться с монстрами в одиночку и, рискуя головой, совершенствоваться не по дням, а по часам. Можно разгуливать по лесам и подземельям в компании друзей-единомышленников: опытом в этом случае придется делиться, зато даже маленькому отряду по плечу куда более сильные враги, нежели одиночке. Всего в нашем отряде может быть до восьми человек. Помимо экспы делиться придется еще и оружием, и доспехами. В плане боевого снаряжения Крис постарался сделать игру максимально честной: если у загнанной в угол гаргульи в лапах была шипастая булава, именно ее мы получим, одержав героическую победу. Никаких «роялей в кустах», никаких огненных мечей, внезапно вываливающихся из трупа комара-переростка, — что было, то и отняли. Кстати, отобранное добро мы будем складывать в Inventory, общее для всех персонажей. Удобно? Еще как: не нужно перетряхивать восемь мешков со снаряжением в поисках потерянного амулета. И еще признайтесь честно: вас никогда не напрягал процесс сбора трофеев с трех десятков поверженных врагов? Нет, не спорю: отобрать булаву у той же самой гаргульи может быть и приятно, но все эти монетки, ржавые щиты и грошовые доспехи несказанно надоедают уже после пары сражений. Как в таких случаях поступали умные рыцари? Правильно, таскали за собой оруженосцев и вьючных лошадей. Ну, вместо лошади в нашем отряде может находиться маленький грустный ослик, а в роли оруженосцев выступают мирные крестьяне, которые, не принимая участия в сражении, поспешно собирают все доставшееся нам в наследство барахло и обращают наше внимание лишь на особо ценные находки.



Ну вот, классическую ролевую систему мы упростили до минимума. Чего еще хочется душе? Реализма. Именно ради него, любимого, игровой экран **Dungeon Siege** практически лишен каких бы то ни было графических элементов интерфейса. Оставшиеся мелочи, вроде портретов персонажей, можно удобства ради свободно перемещать по экрану. Но даже не это главное. Если разработчикам Neverwinter Nights приходится устраивать специальные демонстрации для того, чтобы доказать, что, помимо оригинальной идеи, их игра еще и выглядит вполне достойно, то в случае с **Dungeon Siege** все ровно наоборот. Если оригинальность идеи и вызовет у кого-либо сомнения, то при одном взгляде даже на скриншот этой игры становится ясно, что выглядит она не просто достойно —



Любые пропасти по-настоящему бездонны, любые горы действительно высоки, а графика великолепна.

блистательно. Siege Engine позволяет разработчикам создавать уровни практически любой высоты и протяженности. Любые пропасти по-настоящему бездонны, любые горы действительно высоки, некоторые монстры (наподобие дракона) могут быть высотой в пару экранов — и это еще не предел. О графике **Dungeon Siege** сложно говорить, ее необходимо просто видеть собственными глазами. Необходимо видеть эти поля и леса, равнины и реки, горы и подземелья. Скромно опустив глаза, Крис Тейлор признается, что он — единственный, кому удалось создать по-настоящему реальный лес. Присмотревшись повнимательнее к какому-нибудь кусту или дереву, понимаешь: действительно, до сих пор лучше этого еще ничего не создавалось. При переходе с одной локации на другую не требуется ждать дозагрузки игры! Иными словами, спустившись из леса в подземелье, мы не теряем ни секунды на созерцание надписи «Loading» — ее попросту нет. Игра съедает часть системных ресурсов, постоянно подгружая в память те локации, в которые мы теоретически можем отправиться в ближайший момент. Это же относится и к персонажам, находящимся на большом расстоянии друг от друга: переключив управление с основного отряда на лучницу, оставленную в лесу неподалеку от входа в подземелье, мы не потеряем ни секунды времени.

Герои и монстры мира **Dungeon Siege** великолепно анимированы, детализация также радует глаз: мы можем видеть даже крошечные дротики, вонзившиеся в доспехи нашего героя после того как их метнул мрачного вида гоблин. Кстати, оврагах вообще и о гоблинах в частности... Их поведение является отдельной темой для разговора. Возьмем, к примеру, один из любимых уровней разработчиков: захват вражеского лагеря, в центре которого стоит шаман, окруженный кольцом скелетов. До того как ряды телохранителей поредеют, шаман будет добросовестно использовать против нас свою магию. После того как скелеты будут перебиты и у него закончится мана, шаман возьмет в руки дубинку и будет сражаться врукопашную. Получив должное количество повреждений, он попытается убежать, вновь используя свою магию. Если сбежать ему все-таки удастся, он непременно вернется с подкреплением. Так же, кстати, поступит и какой-нибудь одинокий гоблин, столкнувшийся с нашим большим и страшным отрядом на узенькой горной тропинке: вместо того чтобы, очертя голову, бросаться навстречу верной гибели, он попросту попытается удрать и привести за собой как можно больше друзей. Развитый AI — это еще одна частица успеха нового творения Криса Тейлора. Опять-таки, в отличие от Neverwinter Nights, разработчики **Dungeon Siege** ориентируются прежде всего на одиночную игру. Конечно же, multiplayer-режим будет, возможно, будет даже и редактор уровней, но это все несколько второстепенно по сравнению с главной задачей: заставить буквально всех поверить в мир, придуманный Крисом Тейлором, поверить и полюбить его. И нет никаких сомнений в том, что эта задача будет выполнена успешно — во всяком случае разработчики сделали для этого все, что было в их силах.

О графике Dungeon Siege сложно говорить, ее необходимо просто видеть собственными глазами. Необходимо видеть эти поля и леса, равнины и реки, горы и подземелья.



В DS вы сможете стать свидетелями не только традиционных «Diabolo-дуэлей», но и получите возможность командовать довольно крупными боевыми подразделениями.

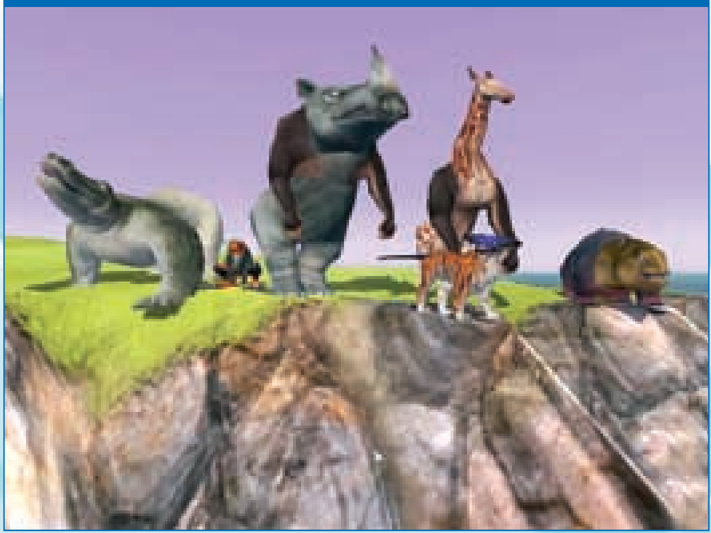
PC

SIGMA

PC **Платформа:** PC **Жанр:** RTS **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Relic
Онлайн: www.relic.com **Дата выхода:** осень 2001 года

ДОСЬЕ

Новая платформа новой платформой, но на стенде Microsoft было также еще много интересного. Меня, например, чрезвычайно интересовал неоднозначный проект, о котором некоторое время назад ходило множество слухов. Разумеется, речь идет о творении Relic Entertainment — Sigma.



Посмотрев на игру и пообщавшись с художником проекта Крейгом Калвертом (Craig Calvert), большая часть вопросов исчезла. Спешу поделиться с ответами на них с вами.

ДМИТРИЙ ЭСТРИН

Собственно, о **Sigma** мы уже както писали, но в любом случае не мешало бы напомнить, что там к чему. Итак, главный герой игры, Рекс Чанс (Rex Chance) отправляется на острова Varietas. Отправляется он туда, естественно, не для того, чтобы понежиться на пляже под солнышком и хорошенечко загореть. Едет он туда совсем по иной причине. Неизвестно, каким образом, но именно в этой области пропадает ученый, да еще и генетик по имени Люси Уильямс (Lucy Williams). А Рекс Чанс должен ее найти. Ну, конечно же, по всем законам жанра все гладко пройти не может, и Рекс попадает в авиакатострофу. Чудом выжив после крушения самолета, он попадает в лапы к нехорошей редиске с гадким именем Уптон Джулиус (Upton Julius). Именно это отродье и похитило несчастную Люси, чтобы таким образом заманить к себе самого Рекса. А еще Уптон Джулиус — автор изобретения под названием Sigma...

Что такое **Sigma**? Это уникальная технология, позволяющая получать новые виды животных скрещиванием уже существующих. При этом скрещивать можно кого угодно, как угодно и сколько угодно.

Что представляет собой сама игра? Стратегию в реальном времени. Вы, в качестве главного героя, готовитесь противостоять армии Уптона Джулиуса с помощью специально выведенного для этого животных. То есть, фактически игроку дается возможность моделировать новые виды юнитов, которые наиболее эффективно могли бы проявить себя в бою.

Теперь несколько слов о том, что видел я. К настоящему моменту технология «скрещивания» животных уже готова. Я, например, самостоятельно создал богомоломедведя. Это кошмарное существо обладало, по словам Крейга Калверта, большой силой и скоростью атаки. Точно так же можно сделать бегемотослона, орла-хамелеона, волкоакулу, черепахомакаку и змеелошадь. В игре 60 видов животных. Никаких ограничений на скрещивание нет. Может быть более 4 миллионов возможных вариантов. Учитывая то, что каждое животное обладает набором персональных характеристик, каждый раз мы получаем



какой-то новый в полном смысле этого слова юнит. Визуально результаты скрещивания ничего сверхудивительного не представляют. Технология, как мне удалось понять, такая: каждое животное состоит из блоков. Ну, например: голова, туловище, задние лапы, передние лапы (крылья), дополнительные лапы (у насекомых). При скрещивании часть блоков остается неизменной, часть меняется. В результате и получаются слонопотамы.

Слонопотамы сражаются друг с другом, выживают сильнейшие, игроки делают соответствующие выводы и начинают производить наиболее перспективные виды. Час назад в моде были крокомуравьи, а теперь — гиппотигры. Самое сложное и то, что пока еще не готово, — это баланс.

Слонопотамы сражаются друг с другом, выживают сильнейшие, игроки делают соответствующие выводы и начинают производить наиболее перспективные виды. Час назад в моде были крокомуравьи, а теперь — гиппотигры. Самое сложное и то, что пока еще не готово, — это баланс. Четыре миллиона комбинаций — сложно сделать так, чтобы все животные отличались друг от друга и при этом среди них отсутствовали сверхсильные супермонстры. А если этого не сделать, то все многообразие просто-напросто потеряет смысл.

Впрочем, проект выглядит многообещающим. Многократно упрощенные и ускоренные Creatures, доведенные до ума Gene Wars или... или просто **Sigma**. Нужно ждать однозначно.





КОГДА-НИБУДЬ ВЫ ПЕРЕСТАНЕТЕ
ПОКУПАТЬ ПРОСТО ИГРЫ
И НАЧНЕТЕ ПОКУПАТЬ
ИГРУШКИ
snowball.ru
лучшие игры по-русски
STAR TREK
«ОТВЕРЖЕННЫЕ»
ТРЕХМЕРНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ-ACTION. ФАНТАСТИЧЕСКИЙ МИР ВСЕЛЕННОЙ STAR-TREK В ОСНОВЕ ТЩАТЕЛЬНО ПРОРАБОТАННОЙ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ.
7.3/10 Страна Игр
8.4/10 Навигатор
5/5 Gameport
5/5 РусЕфЕкации
«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ»
ТРЕХМЕРНАЯ КОСМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. HOMEWORLD ПО АТМОСФЕРЕ, TOTAL ANNIHILATION ПО ИГРОВОЙ МЕХАНИКЕ.
8.0/10 Absolute
7.6/10 Навигатор
4.5/5 Gameport
5/5 РусЕфЕкации
«2150: ДЕТИ СЕЛЕНЫ»
ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ТРЕХМЕРНАЯ СТРАТЕГИЯ, ПРОДОЛЖЕНИЕ «2150: ВОЙНА МИРОВ». НОВЫЕ СРАЖЕНИЯ МЕЖДУ ЕВРОАЛЬЯНСОМ, АТЛАНТИЧЕСКИМ СОЮЗОМ И ДЕТЬМИ СЕЛЕНЫ.
7.3/10 Страна Игр
9.0/10 Игромания
7.5/10 Absolute
5/5 РусЕфЕкации
«ОТВЕРЖЕННЫЕ» www.snowball.ru/ot
«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ» www.snowball.ru/zp
«ДЕТИ СЕЛЕНЫ» www.snowball.ru/ds
ИГРУШКИ
10 2150: ВОЙНА МИРОВ
11 МОРСКИЕ ТИТАНЫ
12 ОКЕАН ЭЛЬФОВ
9 ЗАТЕРЯННЫЙ МИР
7 ОГНЁМ И МЕЧОМ
6 ГОРЬКИЙ-18
5 ГОРЬКИЙ-17
4 НЕ ТОРМОЗИ!
3 ЯРОСТЬ
2 ВОЙНА И МИР
1 ДОН КАПОНЕ
ИГРУШКИ
ОТВЕРЖЕННЫЕ
ТАЙНА ТЕМНОЙ РАСЫ
2 CD
ДЕТИ СЕЛЕНЫ
ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ
1С
123056 Москва, а/я 64. Отдел продаж: ул. Селезневская, 21. Тел.: (095) 737-9257 Факс: (095) 281-4407. Линия консультаций: (095) 288-1055, hline@1c.ru www.1c.ru, admin1c@1c.ru



COMMANDOS 2

Платформы: PC, PS2, Dreamcast **Жанр:** стратегия **Издатель:** Eidos **Разработчик:** Pyro Studios
Онлайн: www.eidos.com **Дата выхода:** 31 августа 2001 года

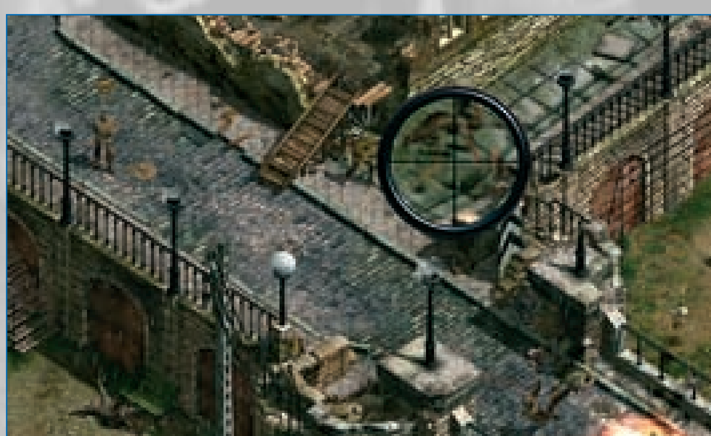
ДОСЬЕ

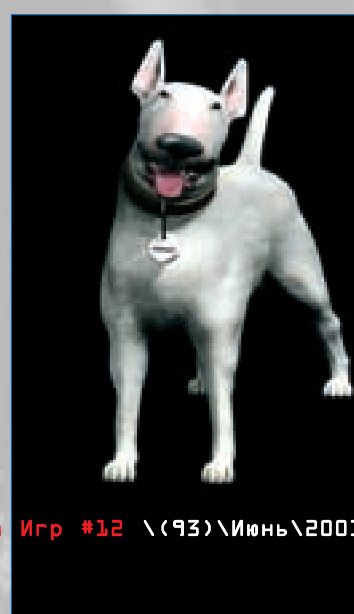
Commandos, вне всяких сомнений, легендарен. Безумно красивая, атмосферная стратегия-головоломка по заслугам пользуется любовью тысяч фанатов по всему миру. Любовью, которая, собственно, не позволяет нам обращать внимание на некоторые недостатки игрового процесса. Этим некоторым недостаткам Commandos мы с какой-то точки зрения должны быть, кстати, благодарны, потому как отчасти именно они стали причиной появления на свет проекта Commandos 2.

ДМИТРИЙ ЭСТРИН

Прежде чем приступить к традиционному предрелизному разбору по косточкам версии игры, представленной на E3, специально для тех, кто только что свалился с Луны, хочу немного рассказать о том, чем Commandos отличается от других стратегий. Итак, Вторая Мировая Война, британское правительство забрасывает за линию фронта банду из рук вон плохо экипированных коммандосов. За линией фронта, как несложно догадаться, интересного мало, там стадами бродят немецкие фашисты с губными гармошками, недоеденными сосисками и грозными «шмайсерами», там прекрасно защищенные военные базы, там вообще очень не любят коммандосов. Однако британское правительство чихать хотело на эти тонкости, и, пожадничав, подарила спецназу ящик патронов, несколько пистолетов, ножей, динамит и даже один капкан. В первом Commandos с помощью этих нехитрых технических средств мы десятками валили немецких солдат, взрывали плотины, спасали военнопленных и занимались прочими важными вещами, от которых, вне всяких сомнений, зависел исход всей Второй Мировой Войны. Только не спрашивайте, как мы это делали, на этот вопрос вам все равно никто правдивого ответа не даст. Игра была сложна настолько, насколько только могут быть сложными интересные игры. И вот теперь **Commandos 2…**

Сразу скажу, что на сиквел детища Pyro Studios я пожертвовал несколько часов драгоценного E3-времени (неплохой термин, кстати), и могу говорить о нем, опираясь исключительно на собственные впечатления. Собственно, первые десять минут я провел в очереди к компьютеру, с презрительной усмешкой наблюдая, как некто в бейсболке в пятый раз перезагружает миссию, пытаясь достичь в ней хоть какого-нибудь результата. Постепенно улыбка сползла с моего лица, и презрение сменилось недоумением и искренним сочувствием к попыткам несчастного врубиться в происходящее на экране. Попытки закончились тем, что некто в бейсболке плюнул на всю эту бодягу и ушел на стенд Activision фотографироваться с девочками из Wolfenstein'а. Заняв место перед компьютером, я готов был понять своего предшественника, после того, как моя первая «проба пера» закончилась провалом. После этого я решил, что необходим системный подход и полез в Help. Господа официально



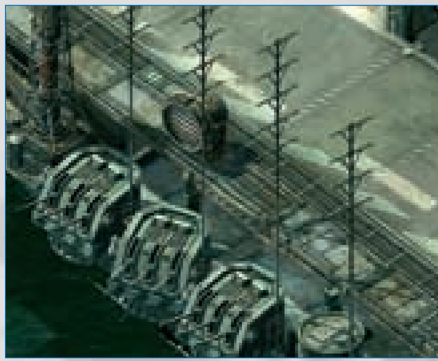


Во-первых, игровой процесс Commandos 2, вне всяких сомнений глубже своего предшественника. Во-вторых, все стало куда более интерактивным и правдоподобным.

заявляю: такого я еще не видел. Это стратегия или где? В **Commandos 2** задействовано 90 процентов клавиатуры, и я могу лишь выразить свое восхищение авторам: интерфейс творения Pyro Studios не занимает трех четвертей игрового экрана, он лаконичен, логичен, хотя и не самостоятелен. Одной мышкой играть, по крайней мере, просто не реально. Получив приблизительное представление о том, что к чему, я повторил свои попытки выполнить задачи миссии.

Несколько слов о самой миссии. Территория разделена на две части минным полем. Необходимо разминировать поле, которое ограждено колючей проволокой. У сапера есть миноискатель, но при этом отсутствуют кусачки, без которых добраться до мин нельзя. Кругом, разумеется, фрицы, бродящие причудливыми, но постоянно повторяющимися маршрутами, укрепления, пулеметы и пр. Миссия, судя по всему, тренировочная...

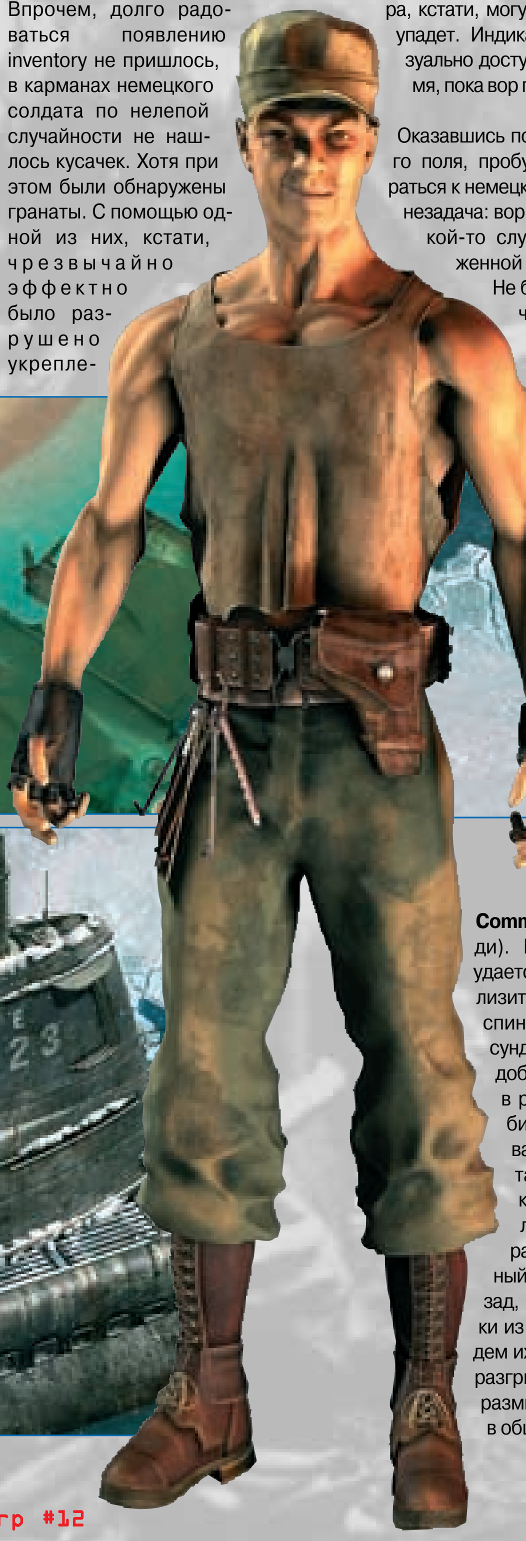
Что делать? Во-первых, очистить доступную территорию от присутствия солдат вермахта. Потом сложить трупы где-нибудь в кустах и тщательно их обыскать. В это сложно поверить, даже, несмотря на то, что и новостью это назвать нельзя, но, тем не менее: в **Commandos 2** у каждого бойца есть inventory, в который можно складировать массу полезных и бесполезных вещей. Это нововведение, как показала практика, полностью изменило тактическую и стратегическую модель, заставило иначе смотреть на появляющиеся игровые задачи и, в конце концов, сделало игровой процесс более реалистичным. Впрочем, долго радоваться появлению inventory не пришлось, в карманах немецкого солдата по нелепой случайности не нашлось кусачек. Хотя при этом были обнаружены гранаты. С помощью одной из них, кстати, чрезвычайно эффектно было разрушено укрепление с постоянно угрожавшим бойцам пулеметом. Граната была перекинута через минное поле и, как и следовало ожидать, взорвалась в непосредственной близости к хранителю пулемета.



Что делать теперь? Самое время воспользоваться способностями новообретенного персонажа — вора. Зажимаем «shift», кликаем на телеграфный столб, и вор послушно забирается на сие сооружение. Дальше боец карабкается по проводам и преодолевает препятствие по воздуху. Минное поле позади — теперь можно заняться поисками кусачек на новой территории. Необходимо обратить внимание на то, что, когда вор находился «в воздухе», единственный оставшийся в живых немец его не замечал. Руки вора, кстати, могут устать, и тогда он упадет. Индикатор усталости визуально доступен игроку все время, пока вор ползет по проводам.

Оказавшись по ту сторону минного поля, пробую ползком подобраться к немецкому солдату, да вот незадача: вор подрывается на какой-то случайной, не огороженной проволокой мине. Не беда: начинаем сначала (хотелось бы принести свои извинения за вынужденное ожидание любителям **Commandos 2** в очереди). На этот раз вору удается вплотную приблизиться к часовому со спины и... обнаружить сундук. Теперь вор, подобно своим коллегам в ролевых играх, подбирает ключ, открывает сундук и находит там... Ну, конечно, кусачки! Теперь валим фашиста, забираемся на телеграфный столб, ползем назад, выкидываем кусачки из inventory вора, кладем их в inventory сапера, разгрызаем проволоку и разминируем поле. Все, в общем...







Не буду утомлять читателя своими рассказами о прохождении следующей миссии, которая оказалась раза эдак в три сложнее, поделюсь лишь несколькими выводами, которые мне удалось сделать. Во-первых, игровой процесс **Commandos 2,** вне всяких сомнений глубже своего предшественника. Во-вторых, все стало куда более интерактивным и правдоподобным. Если вор не умеет пользоваться кусачками, что, конечно, тоже очень странно, это еще не значит, что он не сможет их носить с собой. В-третьих, все значительно красивее. Разрешение 1024*768, высокодетализированные объекты, прекрасно анимированные персонажи, эффекты освещения — все это сразу замечается. Неприятно поразило лишь масштабирование, представляющее собой стандартное увеличение картинки со всеми вытекающими последствиями. Одно появление жутких пикселей чего стоит. В принципе, масштабировать в **Commandos 2** нечего, но во вступительных «роликах» на движке zoom порой предстает перед нами во всей своей красе. В-четвертых, интерфейс вполне отвечает своим целям: не мешать происходящему на экране. Рекомендуется вызубрить раскладку на клавиатуре — куда эффективнее. В-пятых, искусственный интеллект — кардинальных изменений замечено не было.

В целом: игра нас ждет серьезная. **Commandos 2** обладает всеми качествами для того, чтобы понравиться всем фанатам первого Commandos, и наверняка придется по вкусу многим другим. Играть интересно, хотя и чрезвычайно сложно. С этим уж ничего не поделаешь.

PC

HEROES OF MIGHT & MAGIC IV

PC	**Платформа:** PC **Жанр:** пошаговая стратегия **Издатель:** 3DO **Разработчик:** New World Computing **Онлайн:** http://www.3do.com **Требование к компьютеру:** PII–300, 64Mb RAM **Дата выхода:** 15 сентября 2001 года

ДОСЬЕ

Добраться до Heroes of Might and Magic на E3 было очень непросто. Хитрые ребята из 3DO показывали свое драгоценное детище только для избранных за прочно закрытыми и на всякий случай заговоренными дверями. Как мы просочились в святая святых — отдельная песня, не о ней речь. Давайте лучше вместе посмотрим на разведданные, которые удалось собрать и незаметно протащить, усыпив бдительность двух стражей-драконов...

СЕРГЕЙ ДРЕГАЛИН

Когда года полтора назад прошел неприятный слушок, что, дескать, любимые «Герои» перекочуют в полное 3D, я мысленно поставил крестик на культовом сериале. С выходом Crusaders of Might and Magic этот крестик разросся до размеров тяжеленной надгробной плиты со скорбной эпитафией «убит трехмерностью»... Сейчас могу с искренним вздохом облегчения сказать — все пустое, сомненья напрасны. Трехмерная графика не только не пошла «Героям» во вред, а, напротив, сделала их только лучше — трудно поверить, что такое возможно, но это факт. Сохранилось как изящество, так и множество мелких деталей, к которым теперь добавилась плеяда шикарных спецэффектов: от бликов на воде и переливов золотых россыпей до анимации деревьев и динамического освещения.

Трехмерный движок подновил и внешний вид игры. Пропорции всех объектов стали куда более реалистичными, например, город выглядит городом, а не маленьким сараем, куда с трудом мог бы втиснуться герой на своем скакуне; возводим стены, значит, возводим стены — р-раз, и они окружают величественным кольцом наш бастион... Страшная сила!





БОЛЬШИЕ ГОРОДА...
Academy (академия) — город добрых и благородных существ. Воины академии преимущественно используют чары, переманивающие противника на свою сторону.
Necropolis (некрополь) — город мертвых, страшное и забытое святыми место. Здесь царит мрак и правит магия смерти. Воины-некроманты могут оживлять погибших существ, превращая их в зомби или скелетов (с галерки — «Даешь толпу крестьян!!!»).
Asylum (пристанище) — обитель магии хаоса. Ее последователи не обладают особыми преимуществами по части боевых заклинаний, однако способны накапливать огромное количество маны.
Haven (гавань) — город, очень напоминающий замок из предыдущих игр серии. Здесь правит магия жизни, способная возвращать погибших воинов из царства мрака.
Preserve (заповедник) — лесная обитель всех тех, кто исповедует нейтральную магию природы, которая готова пополнить новыми бойцами ряды войска, победившего в сражении.
Stronghold (крепость) — цитадель, где нет места магии. Зато здесь можно встретить самых сильных существ и самых могущественных воинов, а в местной кузнице изготовить невиданные артефакты. Кроме того, в крепости нанимаются герои, обладающие сразу тремя умениями, а не двумя, как в других городах.

Городов будет шесть типов: академия (Academy), некрополь (Necropolis), пристанище (Asylum), гавань (Haven), заповедник (Preserve) и крепость (Stronghold). Пяти первым четко назначена своя школа магии, например, в городе мертвых все больше балуются магией смерти, а в пристанище — магией хаоса. А вот в крепости волшебством и не пахнет, зато остро доносится запах сильнейших существ, а также специального сооружения, Breeding Pit, которое существенно повышает недельный прирост существ. Кроме того, в крепости можно нанять героев любого типа, что невозможно сделать в других городах, так как там существует четкая привязка «герой-город»: в законопослушной академии нет места служителям хаоса, а некроманты не смогут призвать в свои ряды добрую фею.

Дополнительную уникальность городам придадут ограничения на доступных существ. Смысл в следующем. Каждый новый, более высокий уровень воинов требует принести в жертву более слабых. Захотели построить, скажем, хижину королевских минотавров? Тогда распрощайтесь с кентаврами. Навсегда. В итоге, в каждом городе можно будет нанимать очень ограниченный набор существ, причем, чем они круче, тем меньше общий выбор. Соответственно, будет очень сложно найти два одинаковых города, так как порой более выгодно держать пусть и не сильную, но раз-



Специальные сооружения, кузнецы могут за скромное количество ресурсов обогатить вас новыми артефактами.

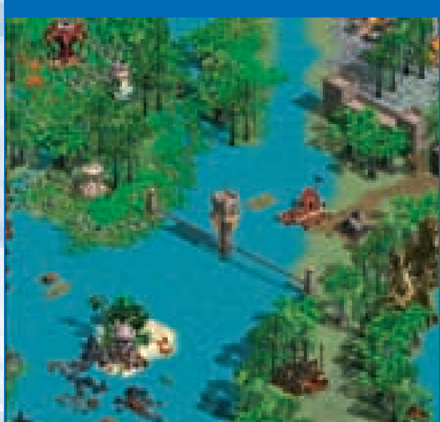
ношерстную армию, нежели могущественных, но уж очень ограниченных по части боевого применения существ.

Сражения вызвали сначала шок, затем отчаянный интерес. Судите сами, привычный «вид-как-бы-сбоку» заменен полноценной изометрической перспективой. Смотрится на ура, а панорама боя воспринимается в сто крат лучше. К первой полосе препятствий, разделяющей поле брани на две равные части, добавлены еще две, которые призваны немного защитить стрелковые войска. Но это все цветочки-лютики. Новость дня — герой отныне может атаковать. В смысле — непосредственно, равно как и любое другое существо. Ручками, ножками, головой, еще какой частью тела — не суть важно. Главное, что великие халявщики, доселе скромно прятавшиеся в уголках карты, наконец-то познают азарт сражения. Больше того, вы можете сделать отряд, состоящий из одних героев, со всеми вытекающими бонусами! Представьте себе на секунду такую машину смерти — а?! Кстати, раз уж герои обрели самостоятельность, то обычные существа — и подавно. Они могут вольно разгуливать по просторам Эрафии... до первой встречи с отрядом, возглавляемым героем. Без оного существа лишаются всех бонусов и возможности переносить артефакты. Точнее, переносить-то смогут, а вот использовать — нет.

В общем, герои не зря зовутся героями. Девять основных параметров, каждый из которых содержит три дополнительных умения, имеющих пять уровней — это не шуточки. Однако, чтобы развить героя сразу по всем направлениям, никакой кампании не хватит, даже самой глобальной.

Сражения вызвали сначала шок, затем отчаянный интерес. Судите сами, привычный «вид-как-бы-сбоку» заменен полноценной изометрической перспективой. Смотрится на ура, а панорама боя воспринимается в сто крат лучше.

Практически все та же графика, та же изящность интерфейса, та же насыщенность деталями... Переход к трехмерности обошелся для нас малой кровью.



Поэтому придется отдать приоритет какой-то одной специальности. Кстати, и школы магии теперь причислены к фиксированным умениям и строго определены для каждого класса героя — если раньше овладение нужной плеядой заклинаний упиралось лишь в поиск подходящей башни мага, то теперь — извините. Не прокатит.

Что еще добавить? Представленная на выставке версия «Героев» была более чем играбельна. Другой вопрос, что пронырливые пресс-менеджеры никого не подпускали к компьютеру на расстояние пушечного выстрела. Стерегли свою курицу, несущую золотые яйца, аки зеницу ока. Однако выход «Героев» состоится уже совсем скоро. Отгремит лето — и вперед, на массовый развод драконов!..



NINTENDO GAMECUBE

Когда речь заходит о таком грандиозном событии в жизни игровой индустрии, как E3, всегда бывает довольно сложно выбрать из массы анонсов и мероприятий то, которое можно смело и однозначно признать центральным и не идущим ни в какое сравнение по масштабу со всеми остальными. В этом году, впрочем, выбор сделать было совсем несложно. Премьера Nintendo GameCube полностью и безоговорочно завладела мыслями всего прогрессивного человечества.

Сергей Овчинников

И хотя кое-кто из нас предпочел бы получить от **Nintendo** много большего, все равно не остается никаких сомнений в том, что компании удалось без особых усилий взять штурмом сердца практически всех посетителей. Об этом можно судить и по впечатлениям прессы, ни в одном из которых не было дано отрицательной оценки выступлению **GameCube** на **E3**, и по огромным толпам народа, которые вваливались на стенд **Nintendo** на протяжении всех трех дней выставки, порой полностью перекрывая движение внутри этого стенда. **Nintendo** удалось одновременно побить рекорды по величине занимаемых площадей и по количеству народа на каждый квадратный метр территории. И если сравнить происходившее с почти пустующим соседним стендом **Sony** и заполненным, но весьма скромным (как по площади, так и по содержанию) стендом **Microsoft**, то совсем несложно сделать выводы о том, какой компании удалось в этом году представить самую впечатляющую игровую линейку. Ровно за сутки до открытия выставки **Nintendo** провела пресс-конференцию, на которой с легкой руки гениального **Shigeru Miyamoto** и бывшего директора студии **HAL Satoru Iwata** были представлены более десятка игровых проектов на **GameCube** наряду с некоторыми интересными подробностями предстоящего запуска платформы на мировых рынках.

Nintendo GameCube выйдет в свет в Японии 14 сентября этого года по цене в 25000 иен (примерно 205 долларов) с двумя играми от самой Nintendo и несколькими проектами от других издательств. Одной из этих игр станет заведомый суперхит **Luigi's Mansion**, а второй - безумный файтинг **Super Smash Bros Melee**. По заявлениям представителей компании, **Nintendo** не хочет выпускать сразу большое количество игровой продукции, чтобы хитовые игры не мешали друг другу как следует продаваться и привлекать внимание игроков. Двух игр будет вполне достаточно для запуска. **Nintendo 64** тоже стартовала всего с двумя игрушками, однако погубило консоль на самом деле вовсе не это. Дело в том, что уже после запуска новые игры не выходили почти полгода. С **GameCube** же все будет несколько иначе, и с самого начала **Nintendo** гарантирует поступление достаточного количества новых игр ежемесячно. Что же касается американской премьеры, то она состоится 5 ноября, на три дня раньше запуска **Microsoft Xbox**, и поступит **GameCube** в магазины по цене всего $199, как мы и предсказывали с самого начала. Мало того, что нинтендовская приставка появится в магазинах на несколько дней раньше, но и стоить она будет на целую сотню долларов

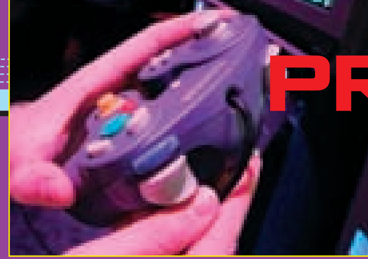
дешевле **Xbox**. Правда, в комплект поставки не будет включен ни модем, ни broadband-адаптер, ни, естественно, жесткий диск, - а все они уже встроены в консоль **Xbox**. Так что радикально более дешевым мы бы **GameCube** называть не стали. Другое дело, что, судя по количеству перворклассных игр, которые будут выпущены на обеих платформах, чаша весов явно пока склоняется в сторону консоли от **Nintendo**. В Америке **GameCube** стартует уже с пятью различными играми от **Nintendo**, к которым наверняка добавится несколько тайтлов от **Electronic Arts**, **Acclaim** и **Capcom**. Из этих пяти **launch title'ов** подтверждены пока лишь **Luigi's Mansion**, **WaveRace: Blue Storm**, **Smash Bros Melee** и **Star Wars: Rogue Leader**. Высока также и вероятность появления в этом списке **Rare'вских Star Fox Adventures** или **Eternal Darkness** от команды **Silicon Knights**. Новый же шедевр от **Miyamoto** под названием **Pikmin** появится лишь в декабре.

Анонсированные еще два года назад технические спецификации **GameCube** не менялись на протяжении этого времени ни разу. Однако, как выяснилось на **E3**, кое-какие изменения в железе **Nintendo** все-таки сделала, причем незадолго до начала производства финальной версии приставки. Основываясь на отзывах разработчиков о ранних версиях **development kit'ов**, компания выяснила, что системе не хватает производительности центрального процессора **IBM Gekko**, и решила увеличить его тактовую частоту с 405 до 485 МГц. В то же время оказалось, что графический чип **Flipper** вовсе не нуждается для обработки графики в столь высокой тактовой частоте, что была анонсирована ранее, и поэтому она была несколько уменьшена до 162 МГц. Получившаяся же в результате комбинация получилась максимально сбалансированной и способна выдавать совершенно невероятную по качеству картинку. У **GameCube** нет проблем ни с полигонами, ни с текстурами, ни с эффектами, а разработка игр под него, по мнению не только инженеров **Nintendo**, но и многих десятков разработчиков, действительно проста и удобна. По крайней мере командам **Sonic Team** и **Amusement Vision** потребовались считанные недели для того, чтобы перевести на **NGC** свои последние проекты - **Phantasy Star Online ver. 2**, **Super Monkey Ball** и **Virtua Striker 3**.

Если перемены внутри **GameCube** можно считать несущественными, то все изменения, касающиеся контроллера, действительно важны и серьезным образом влияют на те ощущения, которые мы будем испытывать в общении с приставкой. На **E3 Nintendo** представила практически завершенный вариант джойпада **GameCube**, который, тем не менее, по словам **Miyamoto**, еще не является окончательным. По сравнению с прототипом прошлогодней давности изменилось расположение и форма кнопки B, которая теперь приобрела более традиционную круглую форму и переехала немножко в сторону от остальных кнопок для большего удобства ее поиска. Также у двух аналоговых «**shift'ов**», помимо возможности постепенного нажатия, появилось и крайнее положение, в которое shift входит с едва заметным щелчком. В этом состоянии в играх будет возможно использование, например, максимального ускорения или же включение турбо-режима. Одно время предполагалось, что в контроллере также будут использоваться и два обычный цифровых **shift'a** на манер тех, что имеются в **Dual Shock**. Однако кнопка **Z** в представленном на **E3** джойстике была всего лишь одна и располагалась она под правым указательным пальцем. **Shigeru Miyamoto** также заметил, что он все еще не очень доволен желтым джойстиком C, который объединил в себе все желтые кнопки с контроллера **N64** и стал аналоговым. Так что, возможно, кое-какие изменения ждут нас и в этом моменте. Разумеется, была продемонстрирована и новая беспроводная гордость **Nintendo**, контроллер **Wavebird**, который использует для общения с приставкой вместо проводов радиоволны. С этим джойстиком, который практически полностью повторяет во всем остальном стандартный **Nintendo'вский** дизайн, вы сможете играть на **GameCube** из любого положения на расстоянии до 30 метров от приставки, причем наличие прямой линии видимости между приставкой и джойстиком не потребуется.

Попробовав новый контроллер в действии, спешу сообщить вам, что более удачного джойстика мне видеть еще не приходилось. Идеально держащийся в руках (как будто под специально сделанный для вас лично), с удобнейшим расположением кнопок, отличным режимом вибрации (дополнительные устройства и батарейки не требуются), контроллер **GameCube** ничуть не менее революционен и удобен в обращении, чем знаменитый джойпад **N64**. Наличие сразу двух аналоговых джойстиков позволяет использовать в играх массу новых возможностей, как, например, в **Luigi's Mansion**. Вообще, проблем с управлением на новом джойстике не наблюдалось ни в одной из игр, представленных **Nintendo**, а библиотека была весьма разнообразной и многочисленной.

Сомнений в будущем **GameCube** у нас практически не осталось. Несмотря на то, что консоли навряд ли удастся поспорить со все больше уходящей в отрыв **PlayStation2** за лидерство, но свое (и весьма заметное) место на рынке **GameCube** наверняка займет, пользуясь огромным успехом. Думается, что вопрос о втором месте в консольной гонке 2001 уже закрыт. Дело лишь за тем, каким будет отрыв. Нам кажется, что совсем небольшим.



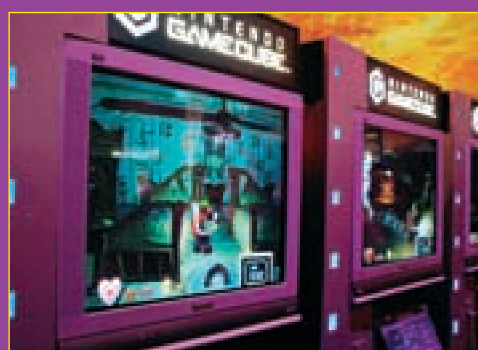


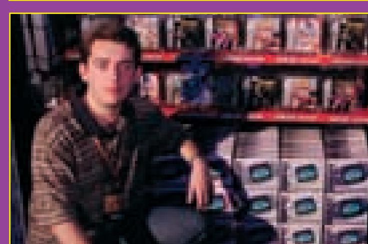
Обещанный давным-давно DVD-плеер Panasonic со встроенным GameCube, оказался реальностью. Более того, реальностью недорогой и совершенно невероятной по дизайну. Rulez!





Подключив GBA к GameCube, вы получите почти полноценный контроллер с гигантским цветным экраном. Это вам не жалкая VMS! Впрочем, подробностей использования тандема GBA-NGC Nintendo пока предпочитает не разглашать.





Великий Shigeru Miyamoto впервые демонстрирует миру свое новое дитя. «Как и все дети маленькое, но с очень большим будущим».



NGC

LUIGI'S MANSION

Платформа: GameCube **Жанр:** Action/Adventure **Издатель:** Nintendo **Разработчик:** Nintendo EAD
Главный дизайнер: Shigeru Miyamoto **Онлайн:** www.nintendo.com **Дата выхода:** 14 сентября (Япония), 5 ноября (США)

ДОСЬЕ

Каждая новая платформа компании Nintendo всегда стартовала с игрой про Mario. В случае с NES это был Super Mario Bros. Super Nintendo щеголяла на собственной премьере лучшим 2D-платформером всех времен — Super Mario World. Nintendo 64 произвела настоящую революцию с мегахитом Super Mario 64. GameBoy Color и GBA продолжили тенденцию.





Сергей Овчинников

Сегодня же компания Nintendo намеревается идти несколько иным путем. Если в случае с GameBoy Advance ставка делается на ностальгию игроков по ушедшим двухмерным временам — на GBA наверняка увидят новое рождение десятки хитов восьмидесятых и девяностых, то на GameCube стратегия совершенно другая. Со своей «большой» приставкой Nintendo собирается дать игрокам что-то совершенно новое, расширив границы существующих и создав максимальное количество новых жанров. Именно поэтому великий Shigeru Miyamoto так активно занимается поиском новых игровых идей, перепоручив создание очередных эпизодов сверхпопулярных сериалов (Zelda, Metroid, Waverace) своим талантливым ученикам. Именно поэтому на премьере GameCube ни 14 сентября в Японии, ни 5 ноября в Америке не будет игры про Марио. Впервые за всю почти двадцатилетнюю историю компании в игровом бизнесе.

Новый Super Mario для GameCube, конечно же, находится в разработке, и Miyamoto занимается этим проектом персонально. Однако этот анонс Nintendo предпочла приберечь для грядущей в августе выставки Spaceworld, разумно предположив, что и с имеющимся в наличии репертуаром компании с легкостью удастся донести до посетителей выставки мысль о том, кто же делает самые крутые игры на планете. На замену Марио пришел герой, который всю свою жизнь провел за спиной любимчика публики в красной кепке и которому никогда не удавалось привлечь к себе много внимания. Но теперь-то стараниями Miyamoto и команды EAD настал и его звездный час. Пора поближе познакомиться с Luigi.



Луиджи — младший брат Марио, он чуть повыше, не такой толстый и обладает совершенно другим характером, чем его веселый и безрассудный родственник. Главная мечта Луиджи — жить тихо и спокойно в каком-нибудь небольшом загородном особнячке, не спасая принцесс из лап страшных монстров и не прыгая бесконечно по длинным-длинным уровням. И вот его мечта практически осуществилась. Luigi выиграл то ли в лотерею, то ли в какую-то азартную игру целый гигантский особняк где-то за городом. Никто, конечно же, не потрудился рассказать нашему герою о том, что особняк, вообще говоря, набит до отказа привидениями и пользуется в округе очень дурной славой. И вот, снарядившись в поход и попутно пригласив на новоселье Марио, Луиджи отправляется в свой новый дом. Стоит ему открыть парадную дверь мрачного здания, как его немедленно сбивает с ног дикое, но симпатичное привидение, которое, порядком посмеявшись, делает ручкой и растворяется в воздухе. Луиджи в шоке — ничего хуже и быть не могло, ведь он безумно боится привидений! Не то что его смелый братец. Но, оказывается, Марио успел приехать раньше и исчез в неизвестном нап-



luigi's Mansion является великолепной демонстрацией технологических способностей GameCube. В особенности, освещения и трехмерного тумана.

На замену Марио пришел герой, который всю свою жизнь провел за спиной любимчика публики в красной кепке и которому никогда не удавалось привлечь к себе много внимания.

равлении. Нашему герою не остается ничего, кроме как снова зайти в дом и заняться его очисткой от нечисти. В одном из коридоров он встречает чокнутого профессора, который вот уже давно живет тайком в особняке и занимается изучением повадок привидений. Тот снабжает его единственным действующим оружием против призраков — некоей вакуумной установкой, по виду крайне напоминающей пылесос. Вот с этим пылесосом вам и предстоит прогуляться по всему гигантскому дому, попутно освобождая от привидений комнату за комнатой.



Miyamoto, конечно же, насмотрелся «Охотников за привидениями». Почти все в его игре напоминает об этом кинохите конца восьмидесятых-начала девяностых. Впрочем, перед нами скорее не имитация, а попытка переосмысления идеи на новом уровне. Луиджи ходит по мрачному и темному дому с небольшим фонариком (которым игрок управляет левым аналоговым джойстиком). И управление передвижением героя, и управление фонариком — аналоговые и никак не зависят друг от друга. Передвижение Луиджи осуществляется желтым джойстиком. Направлять фонарик в любую сторону можно главным, серым. Для того чтобы расправиться с привидением, необходимо сначала ослепить его светом фонарика, а потом как можно скорее включить пылесос и успеть засосать его внутрь до того момента, как оружие перегреется. Мешкать тут тоже не стоит — если светить на призрака слишком долго, то он просто растворится в воздухе, нахально хихикая, и материализуется через несколько секунд, но уже у вас за спиной. Помимо основной задачи, пылесос также выполняет и множество второстепенных — например, им можно собирать рассыпанные по полу монетки или стягивать с карнизов занавески. А



можно, например, засасывать в пылесос дым и пар. Будет в арсенале у Luigi и еще одна возможность — а именно использовать пылесос в качестве пожарного шланга. Впрочем, продемонстрировав ее, Miyamoto отказался поделиться с публикой информацией относительно того, что же в игре нужно будет делать с водой. А в играбельной демо-версии на E3 никакой воды и в помине не было.

Говорить о техническом совершенстве и реалистичности **Luigi's Mansion** особого смысла, на самом деле, нет. Это все равно что судить о разнообразии текстур у PlayStation2 по Metal Gear Solid. Тем не менее, не признать, что игра смотрится великолепно, невозможно. Тут речь идет даже не о детализации объектов или количестве полигонов на экране, а, скорее, об анимации и идеальном дизайне, позволяющим создавать такую живую, бесконечно разнообразную и яркую картинку. А живое в мире Luigi практически все — от фантастических машин сумасшедшего профессора до великолепных привидений, смешных и неуклюжих. Великолепно поставлена работа с тенями — вы сможете увидеть такие фантасмагорические образы на белых занавесках в лунном свете, что просто дар речи потеряете от восхищения. Вообще освещение — главный конек **Luigi's Mansion**. Такого грамотного, я бы даже сказал, художественного применения одного из самых сильных эффектов GameCube мы не увидели больше ни в одной игре. В то время как большинство проектов на приставке представали перед зрителями в модном сегодня «силиконовом» облике, сглаженными, правильно освещенными и следующими всем «нормальным» физическим законам, **Luigi's Mansion** поражает своим творческим подходом к техническому воплощению игры. Вы найдете здесь все, что хотите видеть в доме с привидениями. И еще значительно больше.



Несомненно, **Luigi's Mansion** станет центральным проектом на запуске GameCube как в Японии, так и в Америке. Несмотря на то, что успех Марио этому проекту прогнозировать не так-то легко, но революционное управление, на редкость свежая идея и великолепная графика в сочетании с фирменным нинтендовским маркетингом наверняка сделают свое дело, и ждать первого million-seller'а Nintendo придется намного меньше, чем той же Sony. Тем же, кто предпочел бы поиграть в launch в Марио и только в Марио, советую вспомнить, что Mario Cube никто не отменял. И ГЛАВНЫЙ герой еще появится. Пока же Miyamoto предлагает нам отвлечься от полуторатонного авторитета героя в красной кепке и поиграть во что-то на удивление свежее, интересное и захватывающее. По крайней мере, для меня те несколько часов, что были проведены на стенде Nintendo за этим проектом, стали главным впечатлением от выставки.



NGC

PIKMIN

Платформа: GameCube Жанр: стратегия Издатель: Nintendo Разработчик: Nintendo EAD
Главный дизайнер: Shigeru Miyamoto Онлайн: www.nintendo.com Дата выхода: декабрь 2001

ДОСЬЕ

Несмотря на то, что гениальный и незаменимый Shigeru Miyamoto сейчас занимается в Nintendo в основном продюсерской работой, у него хватило времени и фантазии на непосредственное участие сразу в трех проектах для GameCube. Первый, и самый значительный из них, это, конечно же, новый Mario, который на E3, разумеется, не показали, предпочтя оставить главный сюрприз на стартующую в конце августа выставку Nintendo Spaceworld. А вот два остальных по праву привлекли к себе максимальное внимание во время грандиозного шоу в LA. О первом из них, Luigi's Mansion, мы рассказали чуть выше, а теперь дошла очередь и до совершенно нового, даже почти радикального творения гениального дизайнера. До проекта под названием Pikmin.

Сергей Овчинников

Посмотрев на первые скриншоты, вы, вероятно, не будете особенно заинтересованы. Но не стоит судить об игре только по наличию крутых героев и тучи взрывов. Pikmin, по нашему мнению, может оказаться игрой куда круче какого-нибудь Quake и значительно более захватывающей, нежели Heroes of Might & Magic. Название проекта, по всей видимости, родилось примерно так же, как в свое время появился на свет Donkey Kong, обязанный своим именем англо-японскому словарю, в котором «donkey» переводилось как «глупый». Pikmin же произошел от словосочетания «pick me», которое замечательные японцы (которые говорят по-английски очень и очень посредственно) умудрились не только перевести во множественное число, но и превратить в существительное.

Суть игры чрезвычайно проста. Маленький, но очень симпатичный инопланетянин потерпел крушение на таинственной планете, обломки его корабля разлетелись в атмосфере по огромной территории. На планете, как оказалось, живет множество разнообразных существ, в основном хищников. А еще там живут полулюди, полурастения Pikmin'ы, которые днем сидят в земле, как цветы, а ночью прячутся от хищных зверей в большие базы. Пикминов всего три различных вида — красные, желтые и синие, причем у каждого из них имеются свои особенности. Кто-то лучше дерется, кто-то отлично поднимает тяжести, а кто-то быстрее бегает (хотя, конечно, они это дело не очень любят). А еще у всех пикминов есть замечательная особенность — они слушаются свистка и готовы практически безвозмездно помочь нашему инопланетному герою собрать кусочки своего корабля. В обмен же вам придется

Pikmin — фактически, первая стратегическая игра от Miyamoto.

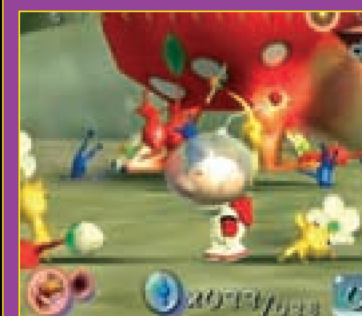
очистить планету от врагов и даровать пикминам свободу.

В Pikmin вы управляете только инопланетянином, пикмины же поначалу сидят в земле рядом со своими базами и спокойно пускают листочки и бутоны. Но стоит вам подойти к ним, засвистеть и при помощи аналогового контроллера отметить территорию пространства вашего приказа, как все взрослые пикмины (хотя бы с одним выросшим листочком на голове) немедленно выпрыгнут из земли и будут готовы слушать ваши команды. При помощи желтого аналогового джойстика вы можете даже с легкостью выстраивать их неорганизованную веселую толпу в четкие отряды. Они могут следовать за вами по одному, могут сформировать линию в любом направлении или же рассортироваться по цветам и построиться своеобразным легионом. И все это при помощи одного движения правым большим пальцем. Второй же аналоговый джойстик отвечает за движение главного героя (а значит, и всего отряда, который может насчитывать сотни пикминов), ну а «шифты» крутят камеру.

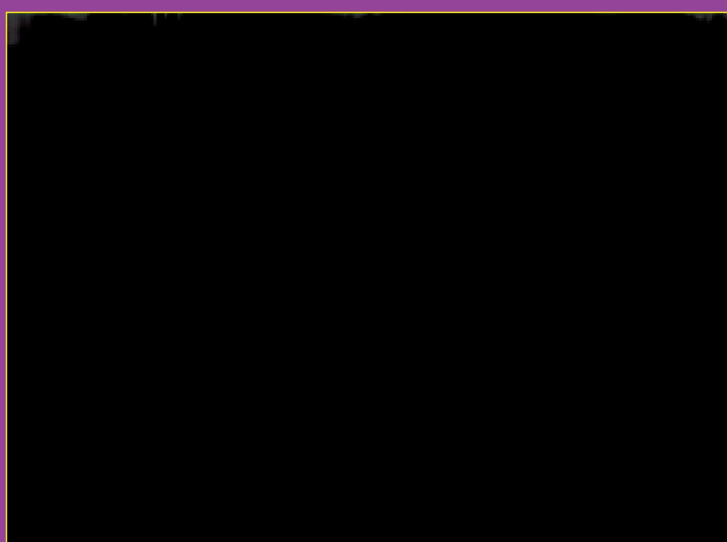
Каждый день и игре начинается примерно одинаково. Вы собираете небольшую армию пикминов (обычно состоящую из трех-четырех «бойцов») и отправляетесь на поиски энергии, которая необходима, чтобы разбудить остальных лилипутов, спящих на базе. Энергию можно получить практически из чего угодно — из стоящих неподалеку ромашек или одного из многочисленных монстров, прогуливающихся неподалеку. Все, что требуется, — это подойти к объекту агрессии и выстрелить кнопкой «A» одного или нескольких героев в его направлении, это будет значить, что вы дали своим героям задание. В зависимости от того, скольких персонажей вы отрядили на его выполнение, работа будет рано или поздно выполнена (впрочем, если вы нападаете на монстра, то результат может оказаться обратным), а из объекта выпадет большая «таблетка» с выгравированной на ней цифрой. На каждую единицу энергии вы можете разбудить в базе-инкубаторе трех-четырех пикминов, которые немедленно спустятся к вам на своих листочках-пропеллерах. Но только эту «таблетку» еще надо отнести на базу. На это дело тоже надо снаряжать персонал. Тут правило такое — на каждую единицу энергии потребуется 2-3 пикмина. А если хотите, чтобы они донесли быстрее, то и все 4. На первых уровнях вы даже встретите в поле «халявные» таблетки, которые можно получить, никого не убивая. Но только взять их до поры до времени никак не сможете — для поднятия груза с номиналом 20 потребуется почти сотня малявок.

С течением времени Pikmin'ы вырастают, и тогда на их головах распускаются цветы. Как это влияет на игровой процесс, пока неизвестно.









Поднакопив сил и опыта, вы можете, наконец, отправляться на завоевание мира. В разных его частях пасутся и охотятся всевозможные монстры — от гипертрофированных божьих коровок до страшных пауков. Сражаться с ними непросто, и к каждому противнику необходимо найти собственный подход. К примеру, божьи коровки очень не любят, когда пикмины пикируют к ним на спину. Слабое же место пауков — их тонкие, не покрытые мощным хитином ножки. Со временем вы также сможете выяснить, какие их трех рас пикминов лучше показывают себя в бою с разными монстрами. Во всех этих заботах день проходит совершенно незаметно (а длится он примерно 15 минут), и сказочные поляны начинают потихоньку окрашиваться в багровые тона. По ночам пикмины сражаться не могут — слишком уж им страшно. Поэтому перед наступлением темноты вам необходимо созвать их всех вместе (что бывает непросто, поскольку разные их группы могут быть рассеяны по всей карте) и под конвоем отвести на базу. Любой потерявшийся малютка будет считаться погибшим.

На E3 было представлено всего три дня-уровня из игры, включая один вступительно-демонстрационный. Поэтому что-либо сказать о разнообразии миссий, монстров и вариантов прохождения игры пока сложно. Однако уже сейчас совершенно ясно, что задача собрать все и убить всех будет практически невыполнима. Как бы вы не старались, все равно останется что-то недоделанное. И это на самом деле здорово, поскольку предоставляет



простор для фантазии и эффективного стратегического планирования. Поскольку Pikmin можно считать первым опытом Miyamoto в создании стратегических игр (пусть и весьма своеобразных), я уверен, что в финальном релизе нас ожидает еще немало сюрпризов. Основываясь же на впечатлениях от демо-версии, могу авторитетно заявить, что оторваться от Pikmin совершенно невозможно, даже в выставочных условиях толкотни, шума и нервно тыкающих тебя локтями в бок журналистов, выстроившихся в длинную очередь, чтобы поиграть в этот маленький шедевр.

NGC

SUPER SMASH BROS MELEE

Платформа: GameCube Жанр: файтинг Издатель: Nintendo Разработчик: HAL Labs
К–во игроков: 1–4 Онлайн: www.nintendo.com Дата выхода: 5 ноября 2001
ДОСЬЕ

Удивительно, что продолжения суперпопулярного по обе стороны океана «маскотного» файтинга Super Smash Bros. пришлось ждать так долго. За примерно тот же срок сериал Mario Party, например, успел отметиться на N64 уже в трех различных вариантах, ничуть не менее популярных, чем оригинальная игра.

Сергей Овчинников

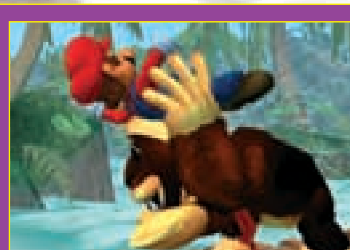
По всей видимости, у команды HAL были другие дела (например, доведение до совершенства так и не выпущенной Mother 3). Но вот все проблемы остались позади, на горизонте замаячила новая флагманская платформа GameCube, и команде поставлена новая задача: выдать к запуску в свет приставки новую версию суперхита. Причем, по возможности, с нововведениями в игровом процессе, большим количеством персонажей и максимально продвинутой графикой.

Если кто-то не знаком с концепцией **Super Smash Bros**., то постараюсь вкратце ее объяснить. Игра эта собирает под одной крышей всех самых популярных нинтендовских героев в невероятном, веселом, максимально нереалистичном файтинге, построенном по принципу «царя горы». То есть главной задачей игроков является не заколачивание противника до смерти (да разве может, например, Марио умереть?), а выталкивание его с территории ринга. С применением всех уместных и неуместных методов и приемов. В **Smash Bros Melee** для GameCube применена классическая формула сиквела «больше всего». Количество героев, по меньшей мере, утроилось, вернув в строй таких незаслуженно забытых культовых персонажей, как, например, Shamus Aran из Metroid. У всех героев появились новые приемы, а число предметов (полезных и не совсем) просто не передается подсчету, по крайней мере, в тесных условиях набитого до отказа стенда Nintendo.









Smash Bros. на GameCube, на удивление, остался двухмерным, хотя графика, как и в первой части, используется только полигонная. В общем, конечно, Nintendo права, и такой игре трехмерные заморочки не нужны. Но зато детализация и размеры двухмерных арен поражают воображение. Каждый из представленных «миров» располагается, как минимум, на трех-четырех экранах (причем как по горизонтали, так и по вертикали), свободно масштабируется и является настоящей кладезем секретов. Только изучив каждый ринг досконально, вы сможете узнать, в каком месте появляются полезные предметы, как можно на халяву получить пару сотен очков и какой рычаг нужно потянуть, чтобы открыть пещеру с тучей бонусов. Но самое замечательное в этой игре то, что, несмотря ни на какие хитрости, умело воспользоваться сложившимся положением сможет каждый из игроков, особенно если их четверо. Исход боя определяется на последних секундах и часто бывает совершенно неожиданным.

С графической точки зрения игра одновременно и радует, и разочаровывает. С одной стороны, модели всех без исключения персонажей выполнены на редкость качественно и дадут фору любому теккеновскому бойцу. Если камера находится близко от персонажа, то кажется, что перед вами не полигонная модель, а предварительно отрендеренная картинка, при этом отменно анимированная. Что же касается самих арен, то они сделаны простовато, даже немного вычурно, с использованием cell-shading'а и весьма небольшим количеством объектов. С другой стороны, они все равно весьма красивы и дают лучше прочувствовать мультяшную атмосферу игры.

Super Smash Bros Melee — идеальная игра для вечеринок, особенно для тех, на которых льются рекой спиртные напитки. Лучшего развлечения для гостей, которые уже не в состоянии шевелиться самостоятельно, но еще хотят побеситься, просто не придумать. За судьбу этого проекта мы совершенно спокойны. Хит.









Стреляй, пока есть патроны;
кидай во врага все, что плохо лежит;
расставляй ловушки, но не забывай сам смотреть под ноги, т.к. кто-то охотится и на тебя;
пускай в ход нож и кулаки, — это все, что надо для достижения вашей цели — миллиона хулиганский долларов.

Красочная игра втягивает Вас внутрь телевизионной развлекательной программы под названием **«Хулиганы»**, где Вы боретесь с чемпионами программы — самыми безумными представителями в мире.

Вы на телевидении.

Борьба за выживание.
ДЕНЬГИ! ДЕНЬГИ! ДЕНЬГИ!

Это единственная причина для подобной борьбы.

Победитель может заработать более миллиона хулиганских долларов.

Хулиганы — это самые безумные существа в мире. Каждый персонаж, а их 13, уникален по сочетанию своих характеристик, но у них все же есть что-то общее — они все «отморозки».

К примеру:

925 — опасный перец. Делает крутые бомбы, уничтожает всё, что выводит его из себя — т.е. ТЕБЯ в первую очередь.

Zodiac — он увлечён человеческой плотью, ногами, руками, кишками и скользкими глазными яблоками — он их просто коллекционирует.

Клоун — его любят все дети, а он их нет. Детский плач и их вопли от ужаса — это самые приятные для него звуки.

Возможность участия в игре одного и более игроков.



Системные требования:
Windows 98/2000; Pentium 200MHz; Жесткий диск: 550МБ;
Память: 32 МБ RAM; CD-ROM: 4-х CDROM.
Игра при помощи мыши и клавиатуры.

По вопросам оптовых закупок обращайтесь
в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;
e-mail: office@russobit-m.ru адрес в Интернете: www.russobit-m.ru
телефон технической поддержки: 212-27-90
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru
Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru

Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

Г. Челябинск
Ул. Цвилинга,64

Г. Махачкала
Ул. Дахадаева, 11

Г. Новороссийск
Ул. Энгельса, 76
Ул. Рубина,5
Проспект Ленина, 23

Г. Норильск
Ул. Талнахская, 79

Г. Иркутск
Ул. Некрасова, 1
Ул, Байкальская, 69
Ул. Литвинова, 1
Ул. Урицкого, 18
Ул. Урицкого, 1
Ул. Волжская, 14А

Г. Новосибирск
Ул. Ленина, 10

Г. Воронеж
Ул. Плеханова, 48

Г. Саратов
Ул. Астраханская, 140
Ул. Степана Разина, 80

Г. С-Петербург
Загородный пр. 10
Невский пр. 52/54
Лиговский пр. 107
Василевский остров, Средний пр. 46

Г. Москва
Сеть магазинов компании «СОЮЗ»

NGC

WAVERACE: BLUE STORM

Платформа: GameCube Жанр: гонка Издатель: Nintendo Разработчик: Nintendo Software Technologies (NST) Онлайн: www.nintendo.com Дата выхода: ноябрь 2001

ДОСЬЕ

Технологическая демка WaveRace была одной из самых впечатляющих во время первого анонса GameCube на Nintendo Spaceworld'2000. Впрочем, как честно признавали представители Nintendo, это был не более чем технологический прототип, построенный вовсе не на реальном железе, а просто сгенерированный на рабочей станции, чтобы дать людям примерное представление о графическом облике нового проекта.

Сергей Овчинников

Если перевести все это в нормальные слова, то становится ясно, что на Spaceworld публика видела не реальные генерируемые в реальном времени кадры, а всего лишь видеоролик. В результате же **WaveRace: Blue Storm** стал пусть и не разочарованием, но все-таки продуктом достаточно сырым и требующим над собой еще довольно серьезной работы.

Разработчиком нового WaveRace выступила команда NST, которая является внутренним игровым подразделением Nintendo of America и уже успела выпустить на Nintendo 64 великолепный «порт-ремейк-фантазию на тему» Ridge Racer 64. Оригинальный же WaveRace 64 создавался EAD под руководством самого Miyamoto. В общем и целом, NST WaveRace особенно не испортила. Разве что сделала игру чуть менее веселой и яркой, предпочтя мультяшной беззаботности оригинала чуть более суровую реалистичность.

Главная «фишка» оригинала — полностью трехмерная интерактивная вода — не только идеальным образом была перенесена в сиквел, но и подверглась серьезнейшей доработке. В **Blue Storm** вы увидите волны большие и маленькие, высокие и очень ровные, с барашками и гладкие. А самое главное, ведомый вами катер будет абсолютно точно и реалистично реагировать на любые изменения водной поверхности, происходящие рядом. Вода в игре совсем не такая «силиконовая», как в первом видеоролике, отнюдь, она выглядит вполне реально и при наличии мелких волн вообще смотрится как текстура в иных водных гонках с XBox или PS2. Но вот как только на трассе как следует распогодится (начнется ураган или хотя бы шторм), на поверхности начнутся настоящие чудеса. Вода великолепна. Что же касается остальных объектов, расположенных на трассе, то в демо-версии на E3 детализация их была пока не на высшем уровне. Относительно стандартные пальмочки, пирсы, кирпичные стены и живые изгороди — все это мы уже видели множество раз и, честно говоря, ожидаем от революционного GameCube чего-то более оригинального и красивого. Дизайн трасс для американской игры, конечно, великолепен. А вот до уровня крутой японской пока что не дотягивает. Впрочем, не стоит забывать и о том, что показанный за полгода до премьеры WaveRace 64 тоже особенно не радовал ни в дизайне, ни в графическом исполнении. **Blue Storm**, помимо всего прочего, также страдает и от отсутствия должной динамики. Появление дополнительной кнопки разгона Turbo (для включения которого необходимо правильно объезжать расставленные по трассе флажки) не добавило убыстрения в игровой процесс. Напротив, теперь в режиме Turbo вы едете примерно с той же скоростью, что и в WaveRace 64, а вот когда бонус закончится, то игра прилично замедлится. Все это в сочетании с редким, но от этого ничуть не менее неприятным падением частоты смены кадров (бывает, что frame rate падает до 20 и даже ниже) создает впечатление того, что Nintendo несколько поторопилась показывать игру публике. Впрочем, у разработчиков еще есть полгода, чтобы прислушаться к мнению игроков и сделать из **Blue Storm** настоящий суперхит, каким для N64 был оригинальный WaveRace. По нашему мнению, шанс на то, что события будут развиваться именно таким образом, достаточно велик.

В Blue Storm вы увидите волны большие и маленькие, высокие и очень ровные, с барашками и гладкие.





Искусно объезжая расставленные по трассе флажки, вы получите возможность включать turbo-режим.



NGC

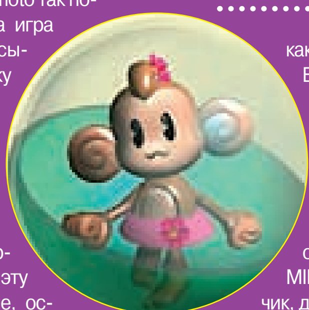
SUPER MONKEY BALL

Платформа: GameCube Жанр: puzzle Издатель: Sega Разработчик: Amusement Vision
Онлайн: http://alice.ea.com/ Дата выхода: сентябрь 2001
досье

У Сеги появился новый гений — Toshihiro Nagoshi-сан. Давайте теперь все им восхищаться! Его первой и, несомненно, гениальной игрой для детей станет эта, с позволения сказать, головоломка с удивительным, просто восхитительным и действительно гениальным игровым процессом.

Михаил Разумкин

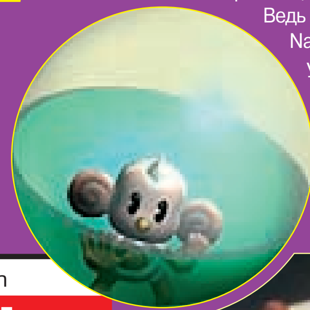
Вы представляете, в этой игре нет ни одной кнопки!!! Верите? Даже Miyamoto так пока не может. Зато эта игра очень органично вписывается в общую линейку представленных для GameCube проектов, традиционно предназначенных детской аудитории, простых в управлении и с яркими запоминающимися персонажами. Кто бы на эту игру обратил внимание, останься она в аркадах, а так теперь миллионы фанатов Nintendo наверняка обратят внимание на трех милых обезьянок из **Monkey Ball.** А некоторые, вполне возможно, даже приобретут эту игру. Тем более, что ничего не мешает ей появиться на прилавках магазинов вместе с новейшей нинтендовской приставкой.



Однако стоит ли она таких восхищений? Пожалуй, да. Ведь игровой процесс в **S Monkey Ball** по простоте и доступности сродни таким шедеврам, как Tetris или Columns. Выглядит все это следующим образом. Вы выбираете одного из трех персонажей игры. Помните, это такие милые, хорошенькие обезьянки: AIAI, MIEMIE и BABY. Мальчик, девочка и малыш, заключенные в прозрачные шарики. Чем они отличаются, пока остается загадкой, но, я думаю, что не больше героев Tekken'а, одетых в разные костюмы. Далее вам предстоит собрать 100 бананов на каждом из уровней и проехать сквозь ленточку, натянутую на специальных воротах за определенное время. Кажется, ничего сложного. В принципе, так оно и



есть (на первом уровне). Но дело в том, что все уровни в **S Monkey Ball** висят в облаках и не статичны, они постоянно изменяются, перемещаясь в пространстве или изменяя угол наклона. Чуть зазевались, и прощай обезьянка. Например, один из уровней состоит из нескольких плавающих островов, которые соединяются лишь на короткое время, когда один проплывает мимо другого. Однако аналоговое управление выполнено настолько чувствительно, что собрать бананы, проехав по кромке одного из них, не составляет никакого труда. И никаких прыжков. Только катаетесь на шарике — и все, воистину все гениальное просто. Есть уровень, выполненный в виде желоба, по которому вам предстоит скатиться. Есть уровень-диск, напоминающий детскую игру, в которой нужно было загнать шарик в центр лабиринта. Есть и много других, описать которые практически невозможно. В аркадной версии игры было представлено целых 100 уровней. Как выглядит последний, страшно даже представить. Ведь по словам самого Nagoshi, именно уровни являются единственными врагами в игре. Вполне возможно, что для нинтендовской версии с громкой приставкой Super он накатает еще пару сотен. Время еще есть.







Но это еще не все. Не зря же GameCube имеет целых четыре порта под джойстики. В **S Monkey Ball** основным игровым режимом будет multiplayer. Что он собой будет представлять, пока можно только догадываться. Но наверняка мы увидим нечто сверхгениальное и оригинальное, еще круче, чем аркадный джойстик, выполненный в виде большого банана.

Но **Super Monkey Ball** — Monkey Ball'ом, оставим гениальную игру до релиза. Ведь все геймеры мира ждали от господина Nagoshi-сана совсем не милых обезьянок в шарике, а хардкорных, злых игр типа продолжения Daytona USA, Spike Out . Но ни одной из этих игр на GameCube Nagoshi пока не представил.

Очаровательным обезьянкам предстоит собирать бананы на более, чем сотне различных уровней.



NGC

GALLEON

Платформа: GameCube, Xbox **Жанр:** Action/Adventure **Издатель:** Interplay
Разработчик: Confounding Factor **Онлайн:** www.confounding-factor.com
Дата выхода: зима 2002

ДОСЬЕ

Странный проект странной компании Confounding Factor под названием Galleon, мы, признаться, никогда не считали уж очень перспективной игрой.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ

Разработка будущего шедевра началась более двух лет тому назад, когда ушедший из Core Design создатель сериала Tomb Raider (а вернее, первых двух его игр) и «папа» Лары Тоби Гард занялся работой над радикально новым воплощением концепции Tomb Raider. Фэнтезийно-приключенческая сага получила имя Galleon и должна была выйти на PC в конце 2000 года.

Однако в результате концепция проекта была довольно-таки серьезно переделана, а сама игра перенеслась с PC на платформы нового поколения,



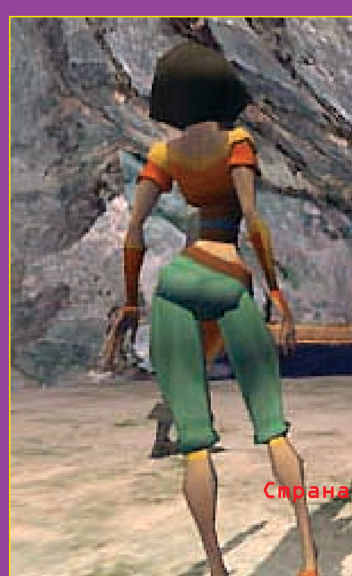
Отличные модели персонажей (хотя и выглядящие несколько странно благодаря дизайнерским изыскам разработчиков), яркие и детализованные ландшафты, очень хорошее освещение и четкие текстуры.

и прежде всего, на Nintendo GameCube. **Galleon** также появится и на Xbox, однако, скорее всего, несколько позже. Увидев же проект в действии на E3'2001, мы поменяли свое мнение о творении Confounding Factor на резко положительное. И если разработчики сумеют собрать воедино элементы игрового процесса и выпустят игру в срок, то у **Galleon** будут все шансы стать настоящим хитом.

Что же уникального в этом представителе жанра Action/Adventure, которых сегодня вокруг уже развелось огромное количество? Прежде всего, это подход к графическому оформлению. **Galleon** — не просто хорошо выглядящее сборище полигонов, освещения и спецэффектов. У этой игры есть собственный неповторимый стиль, на редкость оригинальный и по нашему мнению, свежий. Если же говорить о сухих технических параметрах, то и с этой точки зрения у **Galleon** все в порядке. Отличные модели персонажей (хотя и выглядящие несколько странно благодаря дизайнерским изыскам разработчиков), яркие и детализованные ландшафты, очень хорошее освещение и четкие текстуры. Ничуть не менее впечатляющим обещает стать и игровой процесс. Главный герой будет наделен массой всевозможных движений, многие из которых он будет выполнять автоматически. К примеру, для того, чтобы перепрыгнуть через небольшую пропасть, вам не придется долго примериваться и нажимать на кнопку прыжка. Герой произведет необходимое действие за вас. Точно так же вы будете избавлены от необходимости уворачиваться от всевозможных попадающихся по дороге препятствий и главное, карабкаться по стенам. На досуге поиграйте в Tomb Raider и запомните навсегда сладкое ощущение, когда с разбегу врезаешься носом в стену, только потому, что тупая Лара и не подозревает о том, что на это стену можно с легкостью залезть! Помимо новаций в интерфейсе, **Galleon** обещает нам настоящую революцию в анимации. Действительно, той плавности, с которой двигаются в новом проекте C-Factor персонажи, позавидует любой файтинг со всем его motion capture. Другое дело, что в Virtua Fighter движения реалистичные, а вот **Galleon** придерживается совершенно другого направления, опять-таки благодаря безумному дизайну.



На досуге поиграйте в Tomb Raider и запомните навсегда сладкое ощущение, когда с разбегу врезаешься носом в стену, только потому, что тупая Лара и не подозревает о том, что на это стену можно с легкостью залезть!



Проект находится в разработке уже невероятно долго. И все еще далек от завершения. По крайней мере, E3'шная демо-версия была весьма коротка и не раскрывала большого количества подробностей относительно сюжетной линии и разнообразия игрового процесса. Все, что мы видели - это те самые автоматические прыжки, невероятные кульбиты, замечательную анимацию и несколько диалогов. Впрочем, и в этих маленьких кусочках можно вполне разглядеть достойную игру. Остается лишь надеяться, что вскоре нам удастся познакомиться с ней поближе.

XBOX



Цикл раскрутки Xbox, который продолжается вот уже больше года и включает в себя многочисленные анонсы и презентации на практически всех важнейших игровых выставках и мероприятиях, должен был достигнуть своего пика во время E3'2001.

Сергей Овчинников



Именно на этой выставке **Microsoft** должна была сделать абсолютно все для того, чтобы убедить игроков в серьезности своих намерений и огромных перспективах ее новой игровой приставки. И в отличие от нескольких предшествовавших **E3** анонсов, здесь от **Microsoft** требовалось не просто радостно объявить о новом стратегическом партнерстве, показав несколько видеокадров. Подобная игра в прятки в таких масштабах не работает. На **TGS**, **Game Developers Conference** и даже на Gamestock компания вполне могла откреститься заявлениями типа: «Приходите на **E3**, и вы все увидите». Теперь же отступать было некуда. И **Microsoft** пришлось показывать **Xbox** в том виде и состоянии, в котором проект находился на данный момент... за полгода до запуска.

Историческое нашествие **Microsoft** на игровой рынок начнется 8 ноября 2001 года, — именно эта официальная дата стала чуть ли не единственным действительно новым анонсом, сделанным корпорацией на пресс-конференции за день до начала выставки. Вторым таким анонсом стало давно ожидавшееся объявление цены приставки. В США **Xbox** поступит в продажу по цене в 299 долларов с 10-15 различными играми, в числе которых будут **Halo, Oddworld: Munch's Oddysee**, **Azurik** и **Amped: Freestyle Snowboarding**. На пресс-конференции, на которую собралось несколько сотен журналистов со всего мира, **Microsoft** также анонсировала несколько совместных проектов с Capcom, в частности, новую версию **Onimusha**, портированную с **PlayStation2**, **Dino Crisis 3** и новый

эксклюзивный для **Xbox** проект от создателей **Resident Evil** под названием **Brain-box**. Компания **Westwood Studios** представила на суд прессы свою первую приставочную игру **Pirates of the Scull Cove**, пока еще чрезвычайно сырую и графически пока не особенно впечатляющую. Издательство **Sega** в лице как всегда, великолепного президента **Sega of America** Питера Мура сообщило присутствующим о своих намерениях выпустить на **Xbox** новую игру сериала **Crazy Taxi** под названием **Crazy Taxi Next**, а также, портированный с **Naomi 2** световой тир **House of the Dead 3** и всю линейку спортивных проектов **2K3**. Сама же **Microsoft** ограничилась сообщением о том, что компании удалось приобрести лицензию на производство игр по мотивам таинственного нового фильма **A.I.** самого Стивена Спилберга. На этом все новости, по большому счету, закончились. Да-да, в этом небольшом абзаце текста сконцентрировалось абсолютно все то новое, что **Microsoft** рассказала о своем мегапроекте на **E3**. Мы, признаться, ожидали, что показ будет куда более впечатляющим и затронет не только анонсы игр, разработка которых, скорее всего, еще только начинается, а возможно, еще не начиналась и вовсе. Вместо этого, перед нами предстали уже примелькавшиеся **Halo** и **Oddworld**, ни на грамм не продвинувшиеся в разработке с момента последнего своего представления на **Gamestock**. Самое же ужасное обстоятельство очередного явления **Xbox** народу заключается в том, что даже сегодня, за полгода до выхода приставки в свет, ни одному из разработчиков пока не удалось добиться от консоли производительности, которая соответствовала бы анонсированным **Microsoft** спецификациям. **Halo** отчаянно тормозил (правда, местами). Детализация миров в **Oddworld** оставляла желать лучшего. Помимо очень красивой (правда, плоской) воды смотреть в демке **Pirates of the Scull Cove** было особенно не на что. А умопомрачительный ролик **Dead or Alive 3,** как выяснилось, в значительной степени состоял из пререндеренной графики, что и подтвердилось полным отсутствием проекта в играбельной форме на начавшейся на следующий день выставке. Основным настроением публики, выходившей из здания **LA Entertainment Center**, где проводилась пресс-конференция, было уныние. Особенно удручающей ситуация выглядела после того, как двумя часами позже свою «произвольную программу» безукоризненно откатала **Nintendo**, показав массу новых игр, многие из которых относились к категории «абсолютный хит», как раз той самой, в которой на **Xbox** пока пусто.



Попробовать свежие игры на Xbox мог каждый желающий. Почти без очередей.





Основным настроением публики, выходившей из здания LA Entertainment Center, где проводилась пресс-конференция, было уныние. Особенно удручающей ситуация выглядела после того, как двумя часами позже свою «произвольную программу» безукоризненно откатала Nintendo ...

Ситуация все-таки несколько исправилась на следующий день, когда выставка открыла свои двери. Несмотря на то, что стенд **Microsoft** в этом году лишь немногим больше, чем в прошлом, компании удалось забить его до предела свежими **Xbox'овскими** играми, большая часть из которых появилась на выставке впервые, не забыв при этом и про свои **PC'шные** франчайзы. Правда, совершенно непонятно, что помешало компании представить те же великолепные **Age of Mythology**, **FreeLancer** и **Sigma** на **Xbox** вместо **PC** или хотя бы анонсировать на выставке их **Xbox-порты**. В условиях парадоксального отсутствия действительно хитовой продукции на новой **Microsoft'овской** приставке подобные анонсы явно помогли бы подогреть интерес к «черному ящику».

Впечатления от джойстика **Xbox** довольно-таки противоречивые. В то время, как он очень многое унаследовал от джойпада **Dreamcast**, контроллер **Xbox** значительно больше по размерам и по дизайну весьма напоминает многие джойстики, создававшиеся американскими компаниями типа **InterAct** или **MadCatz**. Держать его в руках довольно удобно, однако немного подводит толщина — скорее получается, что ты держишься за джойстик, нежели держишь его. Аналоговые **shift'ы** весьма удобны, и похоже, полностью идентичны тем, что можно увидеть на **Dreamcast**. А вот кнопки, в общем, подвели. **Microsoft** зачем-то (видимо, из эстетических соображений) сделала их не плоскими, а слегка выпуклыми, и покрыла их полупрозрачной пластмассой. В результате когда возникает надобность в активном их использовании, пальцы частенько соскальзывают с кнопок. Что же касается кнопок **C** и **Z**, то они вообще получились на джойстике какими-то рудиментарными и нащупать их, не бросая взгляда на контроллер, не представляется возможным.

Что же касается реальных игровых проектов, продемонстрированных на стенде, то по ним можно заключить, что **Xbox** стартует в Америке со сбалансированной, относительно интересной, но не слишком сильной линейкой игр, среди которых хоть и нет настоящих хитов, но зато достаточно игр, интересных тем или иным частям аудитории. Нас приятно удивила взявшаяся ниоткуда гонка-стрелялка **Blood Wake**, с весьма реалистичной водой и физической моделью. В плане физики также блистает сделавший со времен Gamestock большой шаг вперед **Amped: Freestyle Snowboarding**. **Oddworld: Munch's Oddysee** постепенно принимает завершенную форму и по всей видимости, все-таки будет весьма интересной игрой, ведущей сериал в новом направлении. Английской студии **Bizarre Creations** удается делать с **Xbox** почти настоящие чудеса, и ее **Project Gotham** выглядит все лучше день ото дня, — на **E3** разработчики демонстрировали только что введенный в игру эффект «мокрого асфальта», который смотрелся ничуть не хуже, чем в хваленом **Gran Turismo 3.**

В заключение можно сказать, что будущее у **Xbox**, несмотря на небольшое фиаско на **E3**, конечно же, есть. После серьезного разочарования на пресс-конференции, мы увидели реальные, работающие уже на завершенной версии приставки игры, и многие из них оказались весьма впечатляющими по качеству и исполнению. Ну а что будет дальше, — зависит исключительно от самой **Microsoft**. Ну а пока маркетологи отдыхают после **E3**, разработчикам следует начинать готовиться к очередному **checkpoint'у** — **ECTS**. После которого останется лишь пара месяцев до Большой Даты.



XBOX

ODDWORLD: *MUNCH'S* ODDYSEE

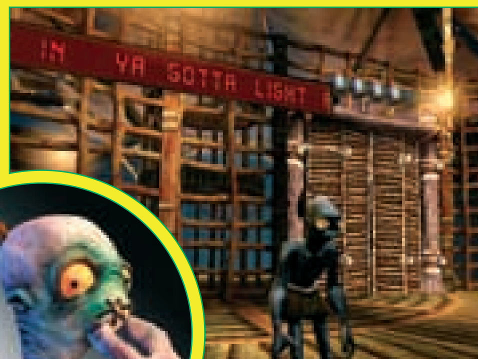
Платформа: XBox **Жанр:** adventure/action **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Oddworld Inhabitants
Онлайн: www.xbox.com **Дата выхода:** ноябрь 2001

ДОСЬЕ

Из всех игр, которые были представлены на E3 2001, наибольшие опасения у меня вызывала Oddworld: Munch`s Oddysee. Не скрою, мне очень нравились первые две части похождений зеленого мудокона Эйба, и именно поэтому идея создания полностью трехмерного продолжения не могла не беспокоить — слишком много хороших идей безнадежно испортил переход от 2D к 3D. Забегая вперед, стоит сказать, что опасения эти оправдались... частично. Но для начала — о хорошем.

МАКСИМ ЗАЯЦ

В отличие от первых двух частей игры, в **Oddworld: Munch`s Oddysee** будет сразу два главных героя — зеленый симпатяга Эйб и, собственно, Манч. Последний является типично морским жителем, перебравшимся на сушу после того, как выяснилось, что все его родственники таинственным образом исчезли из привычной среды обитания. Несуразный с его квадратной головой и огромными глазами, на земле Манч довольно неуклюж и в качестве средства передвижения использует небольшое кресло-каталку; зато оказавшись в родных водных просторах, он буквально преображается и передвигается с поражающей воображение скоростью. В отличие от Эйба, способного медитировать и умеющего разговаривать с другими мудоконами, Манч — своего рода технический гений. Ему подчиняются все механизмы, придуманные глюккомами, он способен управлять подъемниками, охранными камерами, автоматическими пушками... а еще он может отдавать приказы маленьким зубастым тварям, в которых в результате очередного эксперимента превращаются слиги.







Наш старый знакомый Эйб также слегка изменился. Главная новость: светящимся облаком психоэнергии, образовавшимся в результате очередного песнопения Эйба, отныне можно управлять! Просто и удобно, как все гениальное. Отныне мы можем выбирать, какого именно слига нам нужно захватить, и даже искать его. Теперь Эйб более четко управляет действиями мудоконьих отрядов, переносит различные предметы (включая, как это ни





Не обошлось у Oddworld Inhabitants и без популярных у разработчиков на платформах «нового поколения» эффектов толпы. На некоторых сценах вы увидите до сотни трехмерных героев. Одинаково выглядящих и одинаково анимированных.



странно, слигов), а его гипнотическая песня требует некоего физического ресурса — зеленой субстанции под названием Humshrub. До сих пор остается загадкой, для чего потребовалось это последнее нововведение. К стандартным пробежкам и прыжкам теперь добавилось еще и бесконечное собирание зеленых комочков, которые пунктирной линией разложены по тропинкам мира Oddworld. Самое забавное заключается в том, что собранные Humshrub можно тут же вырастить вновь, — было бы на это время. Зато как мило выглядит «ценник», появляющийся на каком-нибудь телепортере в тот момент, когда Эйб начинает колдовать, — 50 хамшрабов, просто и доступно :).

Наш старый знакомый Эйб также слегка изменился. Главная новость: светящимся облаком психоэнергии, образовавшимся в результате очередного песнопения Эйба, отныне можно управлять!

Стан врагов также пополнился новыми членами. Помимо слигов, слогов, глюккомов и уже упомянутых выше зубастых колобков, в мире Oddworld появилось множество очаровательных тварей, в толпе которых монументальной скалой возвышается сам Big Bro Slig — в броне и с ручным пулеметом наперевес. Одним своим видом этот гигант внушает невольное уважение... но мудоконы, похоже, раз и навсегда избавились от привычки хорониться в ближайшем окопчике, предоставив Эйбу право спасать мир. Отныне в среде зеленых работяг появилась новая каста — воины. В них с помощью специального алтаря Эйб превращает самых обычных мудоконов, которые, после небольшой медитации, с дубинками наперевес радостно отправляются «на разборку». Толпа мудоконов, беспощадно избивающих отставшего от сослуживцев слига, — раньше такое могло присниться разве что в кошмарном сне.

И если уж мы заговорили о кошмарах — только этим словом можно охарактеризовать новую боевую систему игры. Захватив очередного слига, больше всего хочется опробовать в действии автомат на его ближайших сородичах — но мы же с вами находимся в полностью трехмерном мире, не так ли? Очаровательной представительнице команды разработчиков удавалось подстрелить кого бы то ни было далеко не с первой попытки, и, несмотря на заверения о том, что «система прицеливания будет полностью переработана для максимального удобства игрока», в подобное верится с трудом. Предел мечтаний — автонаведение на ближайшую цель. Вот только неясно, совпадают ли эти мечтания с планами разработчиков.

Кошмар номер два — передвижение по местности. Графика в игре не то, чтобы захватывает дух, но, по крайней мере, не вызывает никаких нареканий — ландшафты и персонажи вполне узнаваемы, водные поверхности забавны, небо вообще великолепно... Но, скажите, куда во всем этом великолепии податься одинокому мудокону?! Основная проблема большинства разработчиков заключается в том, что, восхищаясь свободой трехмерного мира, они не вполне представляют, что им с этой самой свободой делать. И в результате Эйб с Манчем бродят среди холмов и деревьев, уныло гадая, что же им делать дальше. Ура, впереди забрезжил просвет, в котором виднеется табличка-указатель! Проклятье, здесь мы уже были... Разработчики уверяют, что в финальном релизе табличек будет больше. Есть чем гордиться, право слово...

Графика в игре не то, чтобы захватывает дух, но, по крайней мере, не вызывает никаких нареканий — ландшафты и персонажи вполне узнаваемы, водные поверхности забавны ...

Но общие впечатления от игры все равно остаются довольно приятными. Во-первых, она действительно неплохо выглядит. Как и в первых двух сериях, графика не заставляет восторженно хвататься за сердце, но вполне попадает в категорию «бесконечно милой». Все персонажи отлично анимированы и, главное, узнаваемы. Помимо уже знакомых нам существ, в мире Oddworld появилась масса новых забавных обитателей. Зародившееся в душе опасение, что игра может превратиться в action с видом от третьего лица, скорее всего так и останется беспочвенным. Пусть мудоконы и стали воинственным народом, но автомат в лапах слига по-прежнему остается автоматом, а значит, Эйбу и его новому другу по-прежнему придется изыскивать хитроумные пути для прохождения каждого уровня, которых, кстати, в игре будет немало. Игровые головоломки стали... несколько более очевидными, что ли. Нет слов, трехмерность значительно расширила число способов, посредством которых наши герои могут покорять свой мир, но самое главное — теперь у нас появился выбор. Эйб может подкрасться со спины к слигу и сбросить его в пропасть, Манч может натравить на врага своих зубастых колобков, наконец, можно попросту призвать на помощь толпу мудоконов-воинов — и все это разные пути прохождения одного и того же этапа. Помимо этого в игре должны появиться еще и различные power-up`ы, помогающие нашим героям быстрее бегать, дальше прыгать, etc., etc. Что я забыл упомянуть? Ах, да, камера... Основная проблема многих трехмерных игр в **ОМО** не доставляет нам никаких хлопот, и это не может не радовать. Судя по словам разработчиков, управлять камерой мы так и не сможем... но во всех демо-уровнях ей удавалось выбрать удачный ракурс почти для каждой сцены. Несомненно, Oddworld Inhabitants еще есть над чем поработать, но игра обещает стать вполне достойным launch title`ом для новой игровой консоли Microsoft.



Платформа: X-Box **Жанр:** action **Издатель:** Microsoft **Разработчик:** Bungie **Онлайн:** www.bungie.com/products/halo/halo.htm/ **Дата выхода:** 8 ноября 2001 года

ДОСЬЕ

Впечатления от Halo можно вложить всего в одно слово. И словом этим будет, увы: разочарование. Действительно, сложно было бы не разочароваться после нескольких лет ожидания, после невероятных обещаний, после поразившего всех анонса о переносе игры на многообещающий X-Box... До выхода Halo, равно как и до выхода консоли, осталось всего полгода.

ДМИТРИЙ ЭСТРИН

За эти полгода разработчикам придется сделать то, что они не успели сделать за два с лишним. Удастся ли им это?

Собственно, увидеть **Halo** своими глазами мы смогли за один день до E3. А именно — на специальной пресс-конференции Microsoft, посвященной X-Box. И уже тогда многое стало понятно. В графическом отношении — хорошо, не более того. Игровой процесс — action с наворотами. В технологическом плане — средне. Плюс непонятно откуда берущиеся тормоза. После таких открытий сложно было бы не разочароваться. Впрочем, впечатления несколько изменились на E3, где можно было самостоятельно «погонять» игру так, как вздумается. Некоторые вопросы исчезли, появилась даже уверенность, что не все так плохо, как казалось, и хотелось не обращать внимания на мелкие недоработки, но стоило только вспомнить, что в руках геймпад X-Box, чтобы впечатления оказались смазаны. Не то, что бы мы ожидали каких-то чудес от консоли Microsoft, просто волей-неволей вспоминались оптимистичные слова разработчиков. Главный вопрос, на который пока нельзя дать однозначного ответа: это проблемы разработчиков игры или разработчиков платформы?

Несколько слов о том, что такое **Halo**, для тех, кто неожиданно забыл о многообещающем (пока пишем без кавычек) проекте Bungie. Существует гипотеза о существовании в космосе гигантских вращающихся колец, на внутренней стороне которых есть атмосфера, а, может быть, даже и жизнь. Разработчики взяли эту гипотезу на вооружение и поселили на Кольце воинствующую расу, с которой в **Halo** придется вести бесконечные сражения. Игровой мир действительно уникален, это можно сказать безо всяких преувеличений.

Игра начинается с красивого вступительного ролика на движке. Командир подразделения инструктирует своих солдат в некоем летающем аппарате, проплывающем над потрясающей красоты пейзажами. Вы слушаете инструктаж от первого лица в качестве одного из бойцов. Аппарат снижается и... начинается забойнейший action. Процесс не отличается большой оригинальностью: нужно быстро передвигаться и стрелять. Можно использовать различные укрытия, но они, в целом, не сильно помогают. В бою реальную помощь оказывают соратники, но отсиживаться за случайным камнем, возлагая на них ответственность по уничтожению инопланетных гадов, не рекомендуется. Постепенно продвигаемся вперед, любуемся необычными пейзажами, отстреливаем появляющихся противников и... в итоге получаем в свое распоряжение джип! Чтобы покататься на нем нужно непременно сесть на водительское место, в другом положении, джип не удастся сдвинуть с места. Другие бойцы также заваливаются в машину, и мы продолжаем нестись вперед. Теперь огонь ведется с пулемета, установленного на «корме» джипа в автоматическом режиме. То есть, уничтожение противников до-









Спецэффектов — тут уж ничего не скажешь, да и с освещением все в полном порядке. Вызывает множество вопросов лишь внезапное и довольно сильное торможение.



веряется искусственному интеллекту, ваша задача лишь соответствующим образом разворачивать машину.

Небольшое лирическое отступление. На геймпадах нового поколения появились два аналоговых джойстика. Разработчики игр обрадовались и начали делать на приставках полноценные 3D-action'ы. Нашлась настоящая замена проверенной временем комбинации «мышь+клавиатура»: один джойстик выполняет функции мыши, другой — клавиатуры. Пытаясь привыкнуть к такой системе, я чуть не сошел с ума. Левым джойстиком вращаем головой, поворачиваемся, правым — передвигаемся. Жуть! Unreal Championship, Halo — как можно играть в action'ы, обладающие такого уровня динамикой, с подобной системой управления? Подозреваю, что это дело привычки, потому как разработчики, например, на удивление ловко управляются с навороченными геймпадами и вообще чувствуют себя вполне хорошо и комфортно. Подозреваю, также, что это довольно удобно, но на E3 я так и не смог приучить себя к такой системе. С клавиатурой и мышкой мне, откровенно говоря, значительно удобнее.

Графика в **Halo** очень своеобразна. Прежде всего, удивляют текстуры. Обычно в играх текстуры лучше всего выглядят издалека, вблизи — значительно хуже. В **Halo** все наоборот. Издалека — нечто невразумительное, вблизи — очень красиво. Странный эффект, о котором нельзя сказать ничего плохого, точно так же, как нельзя сказать и ничего хорошего. Больше всего полигонов ушло на модели персонажей, пейзажи довольно просты и ничем особенным в технологическом плане не отличаются. Анимация резковата, но при этом все же довольно качественна. Спецэффектов — тут уж ничего не скажешь, да и с освещением все в полном порядке. Вызывает множество вопросов лишь внезапное и довольно сильное торможение. Если это все же проблемы консоли, то легкий жизненный путь X-Box точно не предскажешь.

В общем, **Halo** в своем сегодняшнем состоянии тянет на «отлично» с минусом. Для launch title'а на X-Box этого явно маловато. Не знаю, какие меры предпримут разработчики, какими «улучшайзерами» воспользуются, но для того, чтобы вытянуть игру на другой уровень за полгода нужны совершенно титанические усилия. Хотя история игровой индустрии знала подобные примера. Waverace 64, например. Хотелось бы надеяться, что Halo сможет повторить судьбу этого счастливчика.

Левым джойстиком вращаем головой, поворачиваемся, правым — передвигаемся. Жуть! Unreal Championship, Halo — как можно играть в action'ы, обладающие такого уровня динамикой, с подобной системой управления? Подозреваю, что это дело привычки, потому как разработчики, например, на удивление ловко управляются с навороченными геймпадами ...

XBOX

JET SET RADIO FUTURE

Платформа: Xbox Жанр: Action Издатель: Sega Разработчик: Smilebit
Онлайн: www.smilebit.com Дата выхода: 2002
ДОСЬЕ

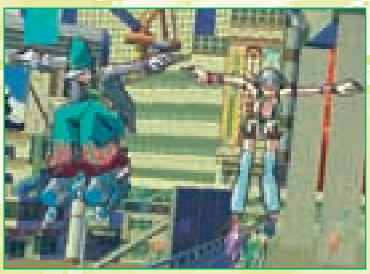
На закрытом для доступа публики и порядком уменьшившемся по сравнению с прошлым годом стенде Sega немногочисленные журналисты, допущенные в «святая святых», могли увидеть и попробовать в действии не только представителей линейки проектов быстро угасающего Dreamcast, но и несколько Sega'вских игр на новых платформах GameCube, Xbox и GameBoy Advance.

Сергей Овчинников

И эта первая почти публичная демонстрация всех возможностей независимых команд сеговских разработчиков могла бы легко превратиться в главную сенсацию выставки, будь она чуть получше разрекламирована. Команде Sonic Team в считанные недели удалось перенести Phantasy Star Online на GameCube, ну, а ставшая уже чуть ли не культовой студия Smilebit представила сразу два проекта на Xbox, которые также показали, что у Sega нет никаких проблем в работе с платформами помимо родного Dreamcast. Что же ксатется **Jet Set Radio Future**, о которой и пойдет речь в этой заметке, так и вовсе, по нашему мнению, стала наиболее сильным с графической точки зрения проектом на Xbox, представленным на E3.

JSRF — это не порт оригинала с Dreamcast. Этот момент должны были усвоить все счастливчики, которым довелось попробовать раннюю версию игры в действии. В Jet Set Radio действие происходит примерно в наше время, миры же **JSRF** насквозь пропитаны техногенными новшествами и представляют собой безумное сочетание «Матрицы», Super Mario и красочного гонконгского боевика, нанизанных на японский колорит и энергичные ритмы современного мегаполиса. Многие критики соглашаются, что более бесшабашной игры, нежели Jet Set Radio, Sega не делала чуть ли не со дня появления Sonic'а. Можете с легкостью забыть про это утверждение. Future полностью перекрывает предыдущие достижения и готовится к покорению новых высот.

Несмотря на то, что **JSRF** внешне и по стилю весьма похож на своего предшественника, отличий в графике даже на ранней стадии разработки (а игра не появится в продаже раньше весны 2002 года) более чем достаточно. Идеально проработанные модели персонажей, огромные открытые пространства, гораздо более удачное использование cell shading, сделавшее очерчивание полигонных фигур менее резким, — все это лишь слова, не способные передать вам те ощущения, которые испытываешь, увидев это живое безумие на экране. Future идет со стабильной скоростью 60 кадров в секунду без свойственных Dreamcast-версии замедлений и торможения. Даже сам игровой процесс сделался значительно быстрее, и, несмотря на кое-какие проблемы с управлением, которые с непривычки возникнуть на первых порах, от прогулок по Tokyoto просто захватывает дух. Smilebit представила на суд публики пока лишь один-единственный уровень, который представляет собой радикально перестроенную и расширенную железнодорожную станцию Tokyoto из первой игры, однако в финальной версии мы увидим множество абсолютно новых локаций. А некоторые из старых любимых фаворитов будут переработаны на футуристический манер так, что узнать их будет нелегко.







JSRF на XBox — это, прежде всего феноменальное качество графики. Четкие текстуры, отменное освещение, масса новых эффектов. А еще — новый онлайновый режим.

В замыслах к Smiebit и онлайновый режим, который будет использовать все возможности Xbox'овского broadband-адаптера. Десятки игроков по всему миру смогут как участвовать в совместном выполнении миссий игры, так и сражаться друг с другом, раскрашивая противников во все цвета радуги.

Игра готова пока лишь на десять процентов, по крайней мере, по заявлению самих разработчиков. И даже в этой форме она с легкостью превосходила многие из крупных проектов, на которые далеко не самые слабые издательства потратили уже миллионы долларов и долгие месяцы и годы работы.



СТЕРЕО



ОБЪЕМНЫЙ ЗВУК CREATIVE SURROUND



DOLBY DIGITAL

EAX

Стоп – вы окружены!

Это опасное приключение, а не просто компьютерная игра. Это глубокое потрясение, а не просто музыка. Это эффект полного присутствия, а не просто фильм. Это объемный звук Dolby®Digital 5.1 Surround Sound. Откройте для себя новое измерение цифровых развлечений на ПК благодаря звуковой плате Creative Sound Blaster® Live!™ Platinum 5.1 и серии акустических систем Dolby® Digital! Лучше один раз услышать!

www.europe.creative.com

CREATIVE

Creative Labs (Irl) Ltd., Representative Office in Poland, 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21; tel.: +48 22 853 02 66;
Technical support line: +353 1 8066967; e-mail: info@creative.pl
Distribution:
Alliance, tel.: +7 095 796 9356; DEALINE, tel.: 095 969 2222; White Wind, tel.: 095 745 8464;
ELST Co. Ltd, tel.: 095 728 4060; JIB Group, tel.: 095 917 0503; RSI Ltd., tel.: 095 9046570

UNREAL CHAMPIONSHIP

Платформа: PC, XBox **Жанр:** 3D–action **Издатель:** Infogrames **Разработчик:** Epic
Онлайн: www.epic.com **Дата выхода:** I квартал 2002
ДОСЬЕ

Люди ехали на E3 по разным причинам. Кто-то отправился на эту выставку для того, чтобы сфотографироваться вместе с любимыми разработчиками и выпить с ними рюмку чая, кто-то мечтал за один день понять все тенденции игровой индустрии и написать по этой теме гениальную научную работу и получить за нее пятерку по физкультуре. Но многие посетители просто не задумывались о таких мелочах. Им было наплевать на всю окружающую реальность. Они искали Нереальный чемпионат, в простонародье — Unreal Championship. И многим это удавалось.

Вячеслав Назаров

На E3 компании Infogrames и Epic представили жаждущей чуда публике законченную примерно на 35% версию столь ожидаемого всеми мультиплейер-боевика **Unreal Championship**. Однако, по мнению большинства гостей выставки и даже обслуживающего персонала, включая дворника Евлампия и сторожевую собаку Тузика, разработчики вполне могли бы объявить и о 50%, и о 70% готовности. Дело в том, что игра уже выглядит потря-



сающе, демонстрируя просто нереальный геймплэй.

Unreal Championship обещает порадовать бойцов нереального фронта массой любопытных новшеств. В новой игре появятся 24 уникальных персонажа всех цветов, объемов и форм, чьи шкурки сможет напялить на себя любой виртуальный воин, несмотря на то, какой у него размер горчичников в реальной жизни. Среди них, кстати, встретятся персонажи, хорошо знакомые всем компьютерным убийцам по Unreal Tournament. Например, в новом боевике мы вновь сможем восхититься гадким чудовищем Skaarj. Среди новых героев можно назвать Prism — воительницу с зелеными, словно морковка, волосами, и THX-1138 — бронированного монстра, перепугавшего своим агрессивным видом добрую половину посетителей выставки. Злобная половина, конечно же, не испугалась.

В отличие от Unreal Tournament, где выбор персонажа не влиял на мощность защиты или скорость, в новом проекте каждый герой обладает соб-

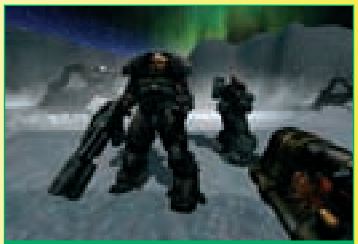


В отличие от Unreal Tournament, где выбор персонажа не влиял на мощность защиты или скорость, в новом проекте каждый герой обладает собственными характеристиками ...



ственными характеристиками, которые зависят от того, что именно из брони нацеплено на их тушки. Например, монстр с противными костными наростами на руках сможет использовать их не только в качестве открывашки, но и как весьма эффективный щит. Его коллега, наряженный в сто бронежилетов, наверняка будет смеяться над всеми горе-снайперами, пытающимися завалить его с помощью пневматической винтовки, похищенной в тире, но, в то же время, станет заливаться горючими слезами, когда ему придется пробежать кросс на 20 метров или запрыгнуть на табуретку. Впрочем, вполне возможно, что расстраиваться будут не только они. Так, со стенда **Unreal Championship** периодически выходили люди, всем своим видом взывающие к справедливости, словно картина Верещагина «Апофеоз войны». Всему виной было то, что несчастные пытались сражаться в новом нереальном мире по старым правилам и, конечно же, терпели поражение, а также всевозможные издевательства от ботов и самих разработчиков, ехидно посмеивающихся в сторонке.

Впрочем, отдельные герои, дорвавшиеся до демо-версии **Unreal Championship**, все-таки ухитрялись посрамить электронных врагов, после чего становились настоящими королями E3. Конечно, они никому в этом не признавались, но главной причиной их успеха стало то, что они быстро научились пользоваться новым арсеналом, включенным в игру. Дело в том, что в **Unreal Championship** от предшественника остались лишь Flak Cannon и SMD Shock Rifle. В число же новых приборов для аннигиляции соперников вошли пулемет FA-MAS, трехствольная ракетница и еще несколько видов оружия. Любопытно, что



Несмотря на то, что и UC и Unreal 2 создаются на одном движке, пальма первенства в визуальном департаменте пока у Unreal 2.

разработчики убеждали посетителей стенда, что некоторые приборы являются вовсе не плодом их воспаленного воображения, а результатом долгой и кропотливой работы специалистов из Пентагона. Впрочем, показать реальные образцы стендисты отказывались, опасливо поглядывая на дверь в подсобку.

Однако далеко не все посетители замечали нервозность работников стенда. Они были увлечены той феерической бойней, которая ни на секунду не прекращалась в течение всех дней работы E3. Глядя на завершенную на 35% игру, уже можно сделать однозначный вывод, что **Unreal Championship** оставит далеко позади любых конкурентов, включая Quake 3 и Tribes 2. А это значит, что на долгие месяцы нереальный чемпионат станет единственной реальностью для многих игроков. Может быть, и для всех.

XBOX

TONY HAWK PRO SKATER 2 X

Платформа: Xbox **Жанр:** Трюковый симулятор **Издатель:** Activision **Разработчик:** Neversoft/Treyarch
Количество игроков: 1 **Онлайн:** www.neversoft.com **Дата выхода:** 8 ноября 2001
ДОСЬЕ

Вселенная Tony Hawk уже не только заняла достойное место в ряду известных спортивных сериалов типа FIFA или Madden, но и вполне может потягаться в популярности с такими мэтрами индустрии, как Sonic или Mario.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ

По крайней мере, издательство Actvision прилагает все усилия к тому, чтобы популярность эта росла и крепла у нас на глазах. Несмотря на то, что сериал был рожден на PSone, он достаточно быстро был выпущен и на всех остальных платформах, причем оригинальная PlayStation-версия (в силу того, что появилась раньше) оказалась далеко не самой лучшей. Dreamcast-вариант радовал четкой графикой и высокой скоростью, а на Nintendo 64 управление было реализовано куда удачнее. На PC, конечно, никакие 3D-акселераторы не помогут вам накручивать миллионные комбы на клавиатуре, но так и игра-то совсем не PC'шная.

Для Microsoft было бы настоящим позором не заполучить для Xbox собственной эксклюзивной версии популярного сериала. Однако та «штука», которую готовит для Xbox команда Treyarch, некогда великолепно портировавшая первый и второй Tony Hawk на Dreamcast, все-таки несколько отличается от наших представлений об «эксклюзиве». Да, действительно, игра под названием **Tony Hawk Pro Skater 2X** выйдет в свет исключительно на Xbox. Однако радикально нового в ней все же немного. Фактически **THPS2X** представляет собой сборник из почти всех уровней первой и второй серий игры с несколькими дополнительными аренами, созданными специально под Xbox, и рядом графических новаций. В то время как для PlayStation2 (и GameCube) Activision представила совершенно новую и чуть ли не революционную версию THPS3, детищу Microsoft пришлось довольствоваться игрой, которая выглядит и играется почти точно так же, как шедевр полуторагодичной давности. Что, вообще говоря, не значит, что **THPS2X** — плохая игра. Совсем даже наоборот.







Попробовав «новое» творение Neversoft/Treyarch в действии на стенде Microsoft, я могу с уверенностью сказать, что играется Tony Hawk на Xbox просто великолепно. Пара новых уровней, работа над которыми уже подходит к завершению, не только симпатичны с графической точки зрения (хотя никаких откровений вы здесь, скорее всего, не увидите), но и примечательны вносимым в мир THPS2 разнообразием. Нам больше всего понравился ночной диско-клуб, расцвечиваемый в реальном времени разноцветными прожекторами. Помимо всего прочего, игровой процесс в **THPS2X**, как и в THPS3, стал несколько быстрее и динамичнее. В результате намного проще стало не делать длинные сложные связки, а комбинировать различные трюковые элементы.





Activision не скрывает того, что 2X версия для Xbox не может считаться полноценной игрой, и считает, что лучше поучаствовать в запуске консоли с такой «эволюцией» оригинала, чем ждать до следующего года, когда можно будет заняться портом третьей серии. А порт этот непременно будет. Так что если вы собираетесь покупать американский Xbox прямо на launch, то покупать **THPS2X** наверное, все-таки не стоит. Если вы, конечно, уже играли в Tony Hawk 2. Нового в этой конверсии маловато, а третья серия выйдет уже совсем скоро.

XBOX

PIRATES OF SCULL COVE

Платформа: PS2, XBox Жанр: action/adventure Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Westwood Studios Онлайн: www.westwood.com/
Дата выхода: конец 2001-го – начало 2002 года

ДОСЬЕ

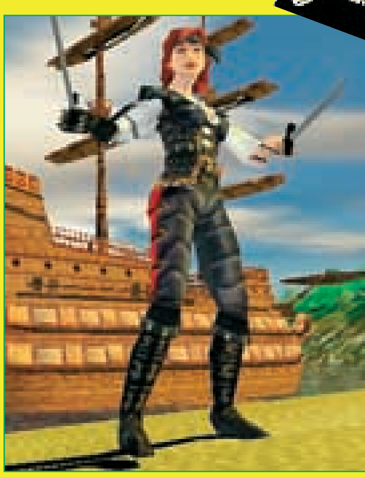
В игровом мире скопилось уже такое количество action/adventure с видом от третьего лица, что только совсем уникальному хиту под силу выбиться из их стройных рядов и заявить о себе. Всем остальным уготована судьба стать «просто игрой», которая соберет определенное количество поклонников и благополучно канет в Лету спустя пару месяцев после своего появления.

МАКСИМ ЗАЯЦ

Что определяет понятие «хита»? Пожалуй, прежде всего некая оригинальность в пределах жанра. На второе место можно поставить сам игровой процесс пополам с графикой, и уж наверняка совсем незамеченными останутся причины, по которым тот или иной герой отправился крушить своих недругов. Что касается оригинальности, в этом плане новый проект компании Westwood даст сто очков форы почти любому конкуренту. Классическая пиратская сага с красивыми кораблями, пушками и дуэлями на мечах — это определенно что-то новое. Единственным достойным противником **Pirates of Skull Cove** могут стать наши «Корсары 2», которые вскоре тоже переберутся на PlayStation 2 — но Westwood`овский проект обещает быть хоть и менее красивым, зато куда более аркадным, а следовательно, доступным широкой публике, нежели хит «Акеллы».

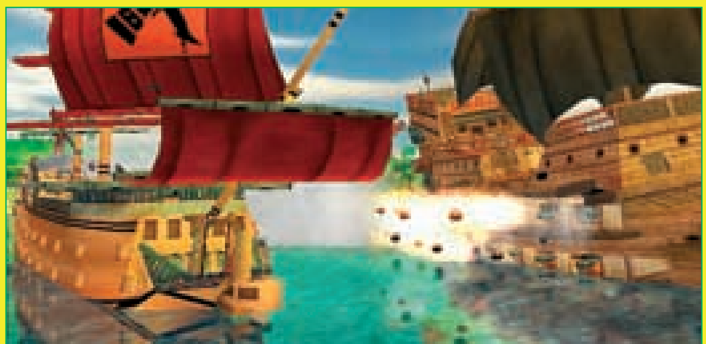
Единственным достойным противником Pirates of Skull Cove могут стать наши «Корсары 2», которые вскоре тоже переберутся на PlayStation 2 — но Westwood`овский проект обещает быть хоть и менее красивым, зато куда более аркадным.





Итак, знакомьтесь: двух главных героев новой игры зовут Christian Payne и Katerina de Leon. Оба они принадлежат славному «береговому братству» и являются самыми что ни на есть классическими пиратами. Кристиан, как и полагается мужчине, более прямолинеен и различным ухищрениям всегда предпочитает добрую драку. Катерина, как это заведено у женщин, действует более хитростью, нежели силой, но целей своих добивается с тем же успехом, что и Кристиан. Сама игра представляет собой старинную историю двух пиратов, в ходе которой мы принимаем самое непосредственное участие. Их приключения распадаются на две части. В первой мы на старинных кораблях бороздим морские просторы и сражаемся со своими противниками, используя такое древнее и надежное средство, как пушки. В ходе морских баталий мы наблюдаем корабль со стороны, управляем им и, зарядив бортовые орудия подходящими боеприпасами, ведем ураганный огонь по судам противника. Достаточно простая навигационная система позволяет маневрировать, избегая ответных выстрелов, и поворачиваться к вражескому кораблю разными бортами для перезарядки орудий. Однако время от времени присутствие наших героев требуется и на берегу. Это, собственно, вторая, наименее оригинальная часть игры, в ходе которой вооруженные саблей, метательными ножами и прочими полезными приспособлениями вроде миниграната пираты бродят по суше, сражаются с врагами и выполняют квестовую часть игры. Судя по заверениям разработчиков, ходить придется много, сражаться — еще больше, и единственным утешением на данном поприще нам будет служить постепенное развитие главного персонажа в области владения холодным и огнестрельным оружием.

На сегодняшний день игра находится еще на столь ранней стадии разработки, что судить об уровне ее графики практически невозможно. Уже сейчас ясно, что Westwood удалось создать довольно удачную модель водных просторов и что суша явно будет страдать отсутствием разнообразных деталей ландшафта. Игровые персонажи достаточно хорошо анимированы, спецэффекты на данный момент являются более чем ординарными, физическая модель — традиционной для аркадных игр. Игровой интерфейс также не блещет новыми идеями, однако его можно назвать вполне удачным и стабильным. Одним словом, даже на сегодняшнем уровне игра является вполне качественным средним проектом, который, несомненно, получит своих поклонников. Но вот насколько разработчикам из Westwood Studios в столь непривычном для себя жанре удастся приблизить этот проект к хиту — покажет время. В ближайших планах разработчиков — появление в игре режима Privateer, который должен стать хорошей альтернативой строго привязанной к сюжету кампании, доработка навигационной системы и улучшение качества графики. Первые два пункта намеченной программы не вызывают никаких сомнений, последний является несколько более гипотетическим — в конце концов, если Westwood будет торопиться выпустить игру к американскому launch XBox, серьезно поработать над ее внешним видом не удастся. В любом случае, помимо российских «Корсаров 2», бороздить просторы консольных морей будут еще и **Pirates of Skull Cove**. К кому из них Фортуна будет более благосклонна, мы должны выяснить уже совсем скоро — в конце 2001-го — начале 2002 года.



Для первой попытки создания чисто приставочного проекта, Westwood'ские «пираты» выглядят вполне неплохо, хотя пока и очень сыро.


ИБИЦА
ПИКАНТНЫЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ
IBIZA
Итак Лето, Жара, Пальмы
Остров ИБИЦА.
Ты приезжаешь на Ибицу, и обнаружил, что забыл фотоаппарат.
В ближайшем магазине, у очаровательной красотки Лауры, покупаешь всё необходимое для съемок красавиц на пляже.
Обустраиваешься в одном из номеров отеля. И тут начинается самое интересное. Роскошный пляж, красотки появляются то там то здесь. Ты судорожно щёлкаешь фотоаппаратом, стараясь не упустить ни одного пикантного движения девушек.
Но будь осторожен! Охранники, телохранители и даже женщина-полицейский, которая до невозможности страстная, совсем не любят таких как ТЫ.
Так что лучше не попадайся!
Плёнка закончилась. Быстрей беги в отель и высылай свои фотки в Агентство.
Баксы так и потекут к тебе в карман. Деньги - это же путёвка на эксклюзивный VIP пляж, на котором воплотятся все твои фантазии. ...И о чёрт, Лаура подарит тебе страстный, пылкий танец в интимной обстановке. Итак, ты готов взять отпуск и отправиться за пикантными приключениями!
Не понял, ты ещё здесь? Беги быстрей, опоздаешь!
"Ибица" устраивает фотосоревнования!
Пришли нам фото из "Ибицы. Пикантные приключения" или реальные пляжные фотки и ты сможешь выиграть один из 500 ПРИЗОВ.
Вся информация по адресу Ibiza@russobitm.ru
или на сайте www.russobit-m.ru
B
Системные требования: Windows 95/98 и 100% DirectX, Pentium 166, 16 MB RAM, 4-x CD-Rom, Видео карта SVGA-2 MB, Звуковая карта.
redfire
©2001 "Руссобит-М".
По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел
"Руссобит-М": тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru телефон технической поддержки: 212-27-90
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru Заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru
Руссобит-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА
Г. Москва
Сеть магазинов компании "СОЮЗ
Г. С-Петербург
Загородный пр. 10
Невский пр. 52/54
Лиговский пр. 107
Василевский остров,
Средний пр. 46
Г. Махачкала
Ул. Дахадаева, 11
Г. Новороссийск
Ул. Энгельса, 76
Ул. Рубина,5
Проспект Ленина, 23
Г. Норильск
Ул. Талнахская, 79
Г. Новосибирск
Ул. Ленина, 10
Г. Иркутск
Ул. Некрасова, 1
Ул, Байкальская, 69
Ул. Литвинова, 1
Ул. Урицкого, 18
Ул. Урицкого, 1
Ул. Волжская, 14А
Г. Воронеж
Ул. Плеханова, 48
Г. Саратов
Ул. Астраханская, 140
Ул. Степана разина, 80
Г.Челябинск
Ул. Цвилинга,64



PS2

JAK AND DAXTER

Платформа: PS2 **Жанр:** arcade **Издатель:** SCEE **Разработчик:** Naughty Dog/SCEE
Онлайн: www.scee.com **Дата выхода:** конец 2001 года

ДОСЬЕ

Слухи о том, что Naughty Dog, создатели знаменитой серии Crash Bandicoot, трудятся над новым проектом, существовали уже довольно давно, но даже после того как он был представлен журналистам на E3 пресс-конференции Sony, сложнее всего оказалось запомнить его название — Jak and Daxter: The Precursor Legasy. Первые дни об этой игре чаще всего говорили так: «Ну эта классная аркада от Naughty Dog... как ее?.. «Дик и кто-то...»».

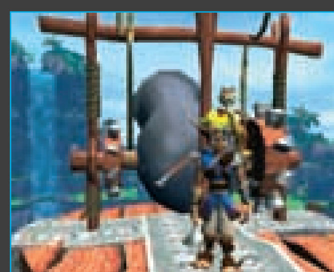
МАКСИМ ЗАЯЦ

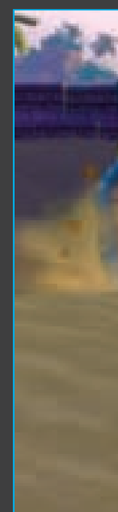
Новый проект, которому предстоит стать дебютом этой команды разработчиков на новой консоли Sony, по сути мало чем отличается от знаменитого Crash Bandicoot, принесшего своим создателям всемирную славу. Впрочем, я не прав... Одна игра отличается от другой примерно так же, как PlayStation 2 отличается от PlayStation. По сути ничего не изменилось — просто появился новый движок, новый мир, новые герои, на несколько порядков улучшилась графика и анимация и подросла армия в несколько миллионов новых поклонников. Всего и делов-то :)



Яркие и интересные герои — это половина успеха игры. В **Jak and Daxter** их двое: желтоволосый и длинноухий Джек, правильный и серьезный до невозможности, и сидящий у него на плече Декстер, похожий на веселого бешенного суслика, с соответствующим поведением и темпераментом. Эта прикольная парочка отправилась в путешествие с целью вернуть Декстеру его настоящий облик — ведь на самом деле он точно такой же как Джек и все остальные обитатели этого волшебного мира, просто по живости характера его угораздило вляпяться в какую-то субстанцию под названием Dark Eco, которая превратила Декстера в этого пушистого зверька и добавился изрядную долю сарказма в его оценку всего происходящего вокруг. Единственный эксперт по Dark Eco, Gol Acheron, живет далеко на севере, и только он может помочь Декстеру вновь стать самим собой... если захочет, конечно. Но в пути нашим героям будут помогать еще двое персонажей — старый мудрый специалист по Green Eco и его очаровательная дочка, которая больше всего на свете обожает гонки A-GraV Zoomer... которые так не любит ее отец. Ну и конечно, они не смогли бы добиться ничего без изрядной доли ловкости и оптимизма.

Jak and Daxter — классический 3D-платформер с массой забавных врагов, аркадных головоломок, бонусов и неподражаемого юмора.







Не раз и не два мы будем сталкиваться с ситуацией, когда долгий и опасный путь можно заменить на веселый и неожиданно короткий — достаточно просто отбросить сомнения и сделать очередную сумасшедшую попытку. В этом мире ни-





Глава Naughty Dog Джеймсон Рубин утверждает, что движок Jak and Daxter способен обрабатывать до 20 миллионов полигонов в секунду. Хотя игра и выглядит великолепно, 20 миллионами там, конечно, и не пахнет.

чего нельзя воспринимать серьезно — за исключением дружбы, которая помогает нашим героям раз за разом выходить из самых безнадежных ситуаций. Ну и конечно, здесь каждый найдет что-то для себя. Кому-то больше по душе придутся забавные головоломки, кому-то — головокружительные гонки A-GraV Zoomer, кто-то предпочтет всему ловкие прыжки и трюки Джека — но главное, эта игра должна понравиться без исключения всем.

Основной целью, которую ставила перед собой команда Naughty Dog при разработке движка для своей новой игры, было создание эталонной графики и анимации — и даже судя по ранней версии **Jak and Daxter**, представленной на выставке E3 2001, им удалось выполнить свою задачу на 110%. Развеивая устоявшийся миф о крайне сложном инструментарии для PlayStation 2, они максимально полно использовали возможности новой игровой консоли Sony и создали мир, равного которому до сих пор попросту не существовало. Все описания бессмысленны: просто присмотритесь повнимательнее к скриншотам, прокрутите еще раз ролики, и вы убедитесь в том, что графика и анимация в **Jak and Daxter** доведены буквально до совершенства. К этому стоит добавить еще и тот факт, что движок позволяет подгружать новые локации по мере нашего продвижения по миру игры. Нам ни разу не придется столкнуться с надписью «Loading» во время загрузки очередного уровня, хотя бы потому что уровней как таковых в игре просто нет. Максимально возможное разделение между двумя локациями — некое водное или воздушное пространство, которое наши герои преодолевают на одном из забавных местных кораблей — но и это без малейшего перерыва на дозагрузку. Чаще же всего при смене локации наш персонаж просто замирает на долю секунды — и мы вновь можем бежать дальше.

Мир игры един, и лишний раз убедиться в этом мы можем, забравшись на какую-нибудь возвышенность. Никакого тумана, никаких исчезающих полигонов — мы видим все что окружает героев игры вплоть до самого горизонта. Вообще, разработчикам **Jak and Daxter** чудесным образом удалось избежать массы ошибок, которые раз за разом очень любят повторять их коллеги из других компаний. Та же камера, например, организована настолько удачно, что в любом, даже самом головоломном трюке у нас не возникает досадливого желания откорректировать ее позицию. Своей способностью управлять камерой мы пользуемся лишь при резкой смене направления движения. Зато в любой ответственный момент компьютер сам устанавливает ее в наиболее выгодное положение, и мы всегда соглашаемся с его выбором.

Разумеется, не бывает игр без недостатков. Единственным, что напрягало меня в **Jak and Daxter**, была традиционная болезнь большинства 3D-платформеров: рано или поздно герой оказывался один перед огромным новым пространством, и было совершенно непонятно, куда следует бежать дальше. Поначалу такая неопределенность раздражала, однако очень скоро я понял, что в этом мире в общем-то все равно в каком направлении двигаться: заблудиться не удастся, и рано или поздно он сам выведет тебя на правильный путь. Каким он будет? Конечно же, веселым и полным приключений — как, впрочем, и все в этой замечательной игре.

PS2

DEVIL MAY CRY

Платформа: PS2 **Жанр:** action **Издатель:** Capcom **Разработчик:** Capcom
Онлайн: www.capcom.com **Дата выхода:** ноябрь 2001

ДОСЬЕ

Одинокий охотник за нечистью с белыми длинными волосами, наполовину человек, наполовину дьявол встал на защиту рода человеческого от алчного мира демонов.

Михаил Разумкин

Нет, это не Alucart. Хотя, когда впервые видишь новое творение Capcom, в голове возникает только одна аналогия — Castlevania: Symphony of The Night. Пусть от другого разработчика, на другую платформу и в полном 3D, это не важно. Атмосфера былого хита от Konami передана максимально точно. И кто бы мог подумать, что изначально проект носил имя Resident Evil 4.

Поверьте, это не шутка, по крайней мере, если верить словам Shinji Mikami, одного из известнейших Capcom'овских игровых дизайнеров, создателя знаменитых сериалов Resident Evil и Dino Crisis. В своем интервью порталу ign.com он поведал, что **Devil May Cry** (далее просто **DMC**) действительно изначально задумывался как продолжение Резидента. Но в процессе работы над персонажами и некоторыми другими аспектами игры разработчики все более удалялись от классической концепции RE. И в результате удалились настолько, что нужно было принимать решение о смене названия со всеми вытекающими. Нельзя сказать, что процесс перерождения проходил легко, но, в конце концов, Mikami удалось убедить как всю свою команду, так и руководящий состав (что, несомненно, намного важнее), как говорится, пойти другим путем. Но самое главное, игра от этого только выиграла, а Resident Evil 4 стал мирно разрабатываться заново.

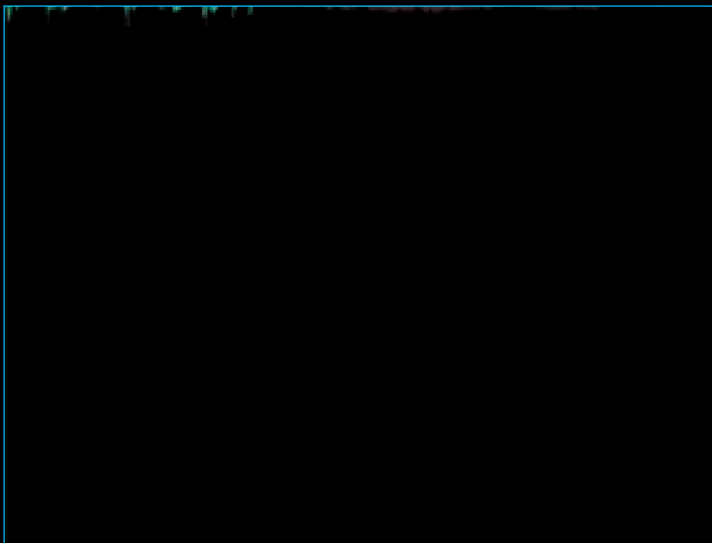
Итак, по сюжету, вам уже в который раз достается роль demon hunter'а, наделенного сверхспособностями в силу наличия в его жилах изрядной толики демонической крови. Его имя Dante (кстати, не менее звучное, чем Alucart); рожденный в пламени ада, как гласит легенда, 2000 лет назад, он поднял восстание против дьявола в защиту мира людей. Но истории было суждено повториться. И если Dante преуспеет, то «Devil May Cry».

DMC чрезвычайно динамичная игра, являющаяся в отличие от своего прародителя чистейшим action. Shinji Mikami в своем коротком выступлении на конференции очень наглядно продемонстрировал ее основную суть. Помогая себе голосом и жестами, он изобразил круговой удар мечом (извините, «катаной»), которым он подбрасывал воображаемого врага в воздух («щщ-щ-уу-х-хх»). Затем в его руках «появлялась» пара револьверов, и несчастный демон разносился в клочья («та-та-та-та-та»). Надо сказать, что выступление Shinji понравилось журналистской аудитории больше всего и изрядно оживило общую скованную обстановку. Но вернемся к нашим баранам, т.е. демонам. Как вы поняли, Dante вооружен двумя типами оружия — мечом и чем-то огнестрельным. В демке, представленной на выставке, это что-то очень походило на револьверы и старый добрый shotgun. Живописно описанная господином Shinji Mikami сцена с уничтожением демона особенно круто смотрится именно с использованием обреза. Позже у героя должно появиться еще много всякого смертоносного материала. Правда, пока не совсем ясно — какого, т.к. на момент выставки был заявлен лишь набор мечей со свойствами основных элементов (ну, типа, там огонь, вода и т.д.). Но это еще не все. Dante все же наполовину демон, поэтому периодически он может перевоплощаться в свою вторую (а может быть первую) сущность. И тогда начинается полный беспредел, больше всего напоминающий Darkstalkers (известный Capcom'овский файтинговый сериал с участием всякой нечисти). Черное крылатое создание носится по уровню, разрывая врагов на куски. А если в демона перевоплотиться во время прыжка, то вы получите возможность летать и атаковать врагов разрядами молний. Жаль, что длится это веселье лишь несколько мгновений.

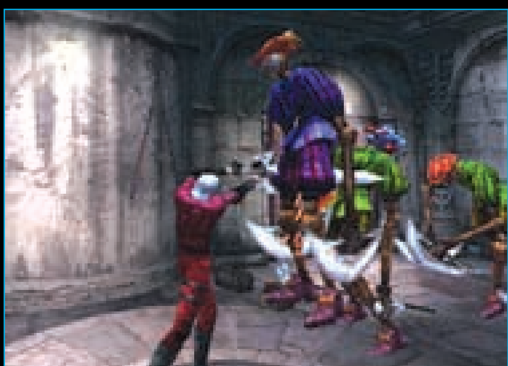


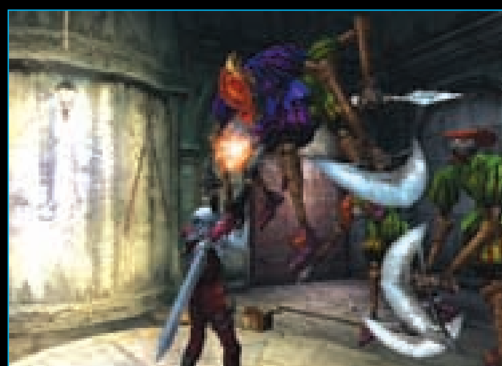
Мечи, пистолеты, демоны. Многим может показаться, что со всем этим будет достаточно сложно управиться. До выставки у нас были серьезные опасения по этому поводу. Однако Capcom удалось сделать его очень удобным и интуитивным, очень напоминающим смесь MGS и RE. Dante перемещается в ту же сторону, в которую указывает аналоговый контроллер, он может достаточно высоко прыгать как заправский ниндзя, отталкиваясь при этом от стен. Не упущена и возможность банального стрейфа. Причем почти все движения охотника за демонами можно совмещать с атаками, что дает всевозможные комбы. А всего две кнопки под оружие еще более упрощают игровой процесс. Очень неплохо действует автоматическая система самонаводки. Стоит только повернуться к врагу лицом и можно рубить, стрелять, кромсать, жечь... Не раз уже упомянутая в статье револьверно-мечевое комбо на практике выглядит пример-





Когда Данте трансформируется в демона, ему уже нет равных противников, а он практически неуязвим.





но так. Вы вытаскиваете пистолеты и наводитесь на врага, затем делаете шаг назад и нажимаете на удар мечом («щщ-щ-уу-х-хх») — противник в воздухе. Теперь осталось пару раз выстрелить из пистолетов, пока он не упал («та-та-та-та-та»), и все.

Многих игроков часто волнует вопрос количества, разнообразия и умственные способности врагов. В **DMC** с количеством никаких проблем нет, врагов много, так что скучать не придется. Но, как правило, более пяти штук на экране не появляется. Правда, остается непонятным вопрос об их возрождении. Но в демке после полной зачистки уровни игры оставались тихими и спокойными, хотя вполне возможно, что в финальной версии твари через некоторое время будут генериться заново. Что же касается разнообразия, то пока монстров было всего три типа. Для начала на вас натравливают целую кучу кукол-марионеток, появляющихся через круглый портал прямо из пола. Эти демонические создания очень медлительны по натуре, но атакуют практически мгновенно, так что лезть в их толпу не рекомендуется. Вторым представленным типом являлись призраки с огромными ножницами и тоскливыми женскими голосами, которых сами разработчики почему-то называют «Death». Это уже серьезные противники, т.к. обладают способностью проходить сквозь стены, однако от этого они не стали менее уязвимыми для вашего оружия. Последний враг, он трудный самый — это огромный огненный паук, очевидно являющийся боссом первого уровня и завершающий демо-версию игры. Этот представитель демонической фауны обладает не только внушительным арсеналом, но и ведет себя, как и подобает хитрому и коварному боссу, что меня одновременно порадовало и поразило. Пока это все. Наверняка в дальнейшем Capcom'овские умельцы представят нашему вниманию еще целую кучу самых невообразимых и мерзких созданий преисподней, чего-чего, а уж это они умеют.

Но не только монстрами едиными живут игры. Согласитесь, что графика зачастую имеет даже большее значение (по крайней мере, для новичков), чем игровой процесс. А в **DMC** с этим все обстоит более чем хорошо. Игра смотрится просто превосходно, более того — это один из самых сильных в графическом плане проектов, представленных на выставке для PS2. Видимо не зря господину Mikami за время работы пришлось сменить трех ведущих программистов. Мрачные комнаты полуразрушенного готического замка освещаются «живым» пламенем немногочисленных свечей и факелов. Динамическому освещению явно было уделено особенно много внимания. А высокая детализация объектов и грамотно подобранные текстуры только дополняют реальную нереальность происходящего, еще более погружая игрока в виртуальный мир. Под стать окружению выполнены и монстры. Особенно мне запомнились полупрозрачные призраки с ножницами, хотя и сам главный герой может похвастать изрядной проработкой собственной персоны. Я уже не говорю о моменте, когда он перевоплощается в демона… Правда, и единственная серьезная проблема игры тоже имеет прямое отношение к графике. Это, как вы понимаете, камера. Она выполнена в лучших традициях резидента, совсем забыв о полной трехмерности **DMC**. Эта злобная штука абсолютно статична, неуправляема и дает только один вид на происходящее (очевидно наиболее адекватный с точки зрения разработчиков). Нельзя сказать, чтобы это сильно мешало, однако ситуации, когда вы сражаетесь с противником, находящимся на соседнем экране, или падаете в пока еще невидимую вам дыру в полу, вполне реальны и немного раздражают.

Пожалуй, это все, что можно сказать на данный момент об этой уже великолепной игре. Как ни странно, но вместе с постоянным самокопированием, Capcom иногда все же удается выдавать нагора действительно сильные проекты. Вполне возможно, что нас ждет еще один популярный сериал. Однако пока не завершена даже первая серия, мы можем лишь надеяться, чтобы столь удачные начинания завершились бы не менее удачным концом. И пусть плачут только демоны.

PS2

MAXIMO

Платформа: PS2 **Жанр:** action **Издатель:** Capcom **Разработчик:** Capcom Digital Studios/Flagship **Продюсер:** Yoshiki Okamoto **Количество игроков:** 1 **Онлайн:** www.capcom.com **Дата выхода:** осень 2001

ДОСЬЕ

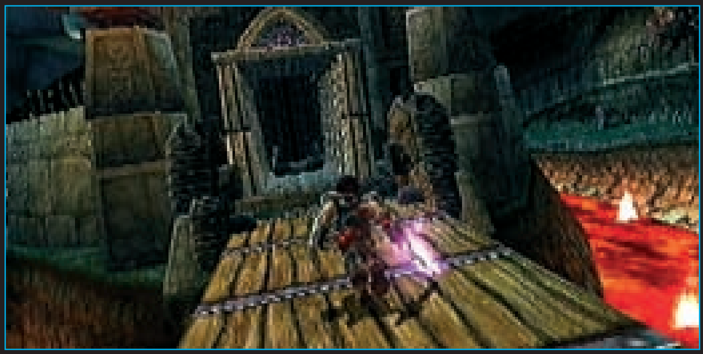
Основное настроение стенда Capcom создавали два главных проекта компании, — стильный и насыщенный Devil May Cry, который, как наконец-то выяснилось, вырос из концепции Resident Evil 4, и великолепный Maximo, являющийся наследником старого и любимого в народе сериала Ghosts'n'Goblins.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ

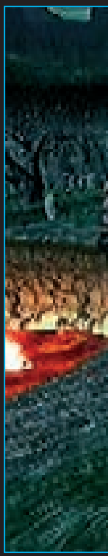
Информация, которую я вам только что сообщил, вообще говоря, является секретной и распространению не подлежит. Лидеры компании Capcom почему-то очень не любят в последнее время говорить о своих старых классических сериалах, в особенности, о продолжении линейки Resident Evil. Из реально анонсированных проектов мы знаем лишь о Resident Evil Zero для Nintendo GameCube и потенциально-гипотетически о Resident Evil 4 для PlayStation2. Однако в Capcom'овской линейке на этот год место четвертого «резидента» комфортно заняли портированная с Dreamcast RE: Code Veronica X и тот самый пресловутый Devil May Cry, работать над которым, по словам лидеров проекта Yoshiki Okamoto и Shinji Mikami, было намного приятнее и веселее, нежели над очередной серией уже порядком разработчикам поднадоевшего сериала. Что же касается **Maximo**, то его принадлежность к славному сериалу Ghosts'n'Goblins (в частности известному по весьма высокому уровню сложности) Capcom также яростно отрицает. Хотя параллелей в этом проекте более чем достаточно, — от веселого коротышки-героя, сражающегося с ордами нечисти до музыкальной темы Ghosts'n'Goblins, играющей на заднем плане первого уровня. Ну да ладно, пусть будет так, как хочет Capcom: никакой связи между **Maximo** и Ghosts'n'Goblins нет. И это замечательно ;-)))

Maximo является весьма необычным творением со всех точек зрения. Начать хотя бы с того, что игра разрабатывается многонациональным коллективом, руководит которым сам Okamoto. Дизайн персонажей выполнил знаменитый в Японии художник Susumu Matsushita, известный, прежде всего, по своим дизайнерским работам в самом высокотиражном игровом издании мира — журнале Famitsu Weekly. Собственно же технологическая работа над проектом ведется в Америке, на недавно открытой студии Capcom Digital. Результатом же этой работы стал проект, который можно смело назвать одним из самых интересных представителей «легкого» жанра в современной индустрии.

Главного героя **Maximo** зовут, разумеется **Maximo**. И никакой иронии здесь нет. Это очаровательный, хотя и немного невышедший ростом паренек, перед которым стоит непростая задача — освободить из лап вселенского зла шесть принцесс, заточенных в шести гигантских башнях по всему миру. В мире Maximo принцессы (почти как какие-нибудь магические руны) странным образом отвечают за допуск и недопуск во Вселенную темных сил. И как только слуги страшного черного господина умудрились заточить всех шестерых красавиц в высоченные башни, путь ему был немедленно открыт. Дальше события развивались по традиционному сказочному тексту — из могил полезли всевозможные зомби, нормальные люди обернулись злобными колдунами, в небе запестрили реактивные метлы, а в соседнем городишке начался конкурс красоты «ведьма года». Веселый такой мир, добрый и разнообразный. Самый что ни на есть замечательный для action-платформера.

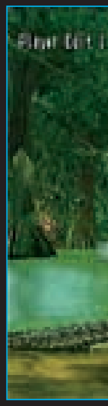


Итак, Maximo — это Crash Bandicoot, помешанный с капелькой Diablo и умноженный на великолепный графический движок, демонстрирующий нам всю мощь PlayStation2.





Страшные гоблины, гигантские тролли и прочая сказочная нечисть составят хорошую компанию нашему смелому герою.



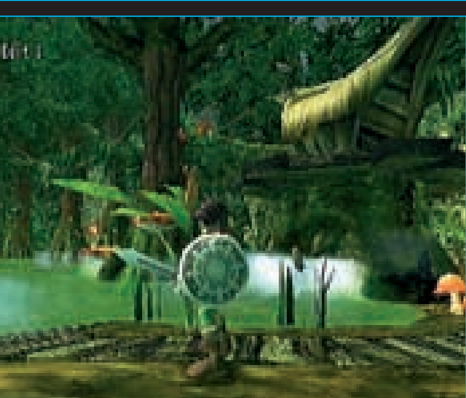
Итак, **Maximo** — это Crash Bandicoot, помешанный с капелькой Diablo и умноженный на великолепный графический движок, демонстрирующий нам всю мощь PlayStation2. И, несмотря на американских разработчиков, фирменный японский дизайн, делающий каждый уровень, каждый квадратный метр территории особенным и запоминающимся. Никаких новаций в игровом процессе, кроме наличия различных подборок мечей и кольчуг для главного героя. Впрочем, если врагам удается разбить **Maximo'вскую** броню, то герой не постесняется щеголять по скалам и болотам в модных семейных трусах в красных сердечках. Это называется чувство юмора. Кстати, действительно смешно. Вторым замечательным свойством игры является способность вашего меча застревать в некоторых особенно назойливых предметах — латах противников, пень-



На оружие в Maximo можно «навесить» дополнительные магические эффекты. Почти как в Diablo.

ках, корягах и стенах. Так что бегая по территории и весело размахивая мечом, следите за тем, как вы им размахиваете и нет ли на пути каких-либо препятствий. Согласно весьма странному сюжетному решению, **Maximo** помимо персонажей хороших, еще и на весьма дружеских тонах разговаривает и со всякой нежитью. Более того, у него заключена торговая сделка со Смертью. Собирая заблудшие души (которые можно легко вытряхивать из всевозможных зомбаков), и отдавая их Старушке с Косой, наш герой сможет получать взамен всевозможные бонусы. Это ценно.





Графически **Maximo** великолепен. Четкие и разнообразные текстуры напоминают скорее об Xbox или GameCube, нежели о PS2, у которой с текстурами всегда имелись серьезные проблемы. Что же касается сложности полигонных моделей, то в данном департаменте Maximo звезд с неба не хватает, но работу свою выполняет вполне успешно. Нет никаких сомнений в том, что у Capcom на глазах буквально рождается очередной хит. И хотя игре не помешали бы еще несколько усовершенствований как в плане качества анимации, так и пресловутого разнообразия игрового процесса (которое пока подменяется разнообразием ландшафтов и пейзажей), все равно мы не можем не признать, что чрезвычайно ею довольны. Непременно будете довольны и вы. Ближе к концу года.

PS2

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

Платформа: PS2, GameCube, Xbox, PC Жанр: Трюковый симулятор
Издатель: Activision Разработчик: Neversoft
Онлайн: www.neversoft.com Дата выхода: весна 2002

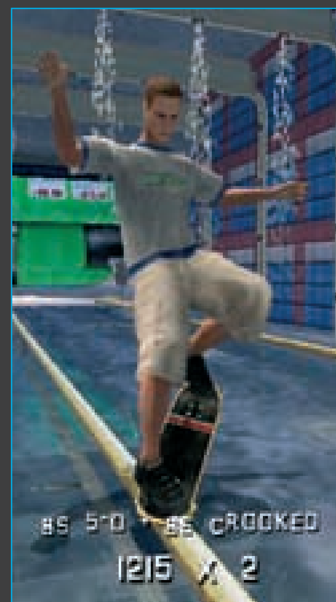
ДОСЬЕ

Пока нынешние и будущие владельцы GameBoy Advance ждут скорого появления великолепного Tony Hawk's Pro Skater 2 на не менее великолепной портативной платформе, а поклонники Xbox в восторге следят за всеми новостями относительно THPS2X для их любимой платформы, издательство Activision и студия Neversoft уже вовсю работают над третьей частью сенсационного сериала.

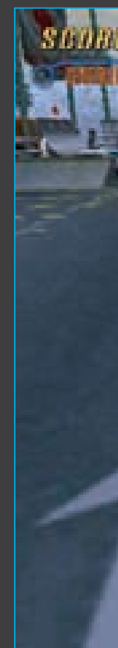
Сергей Овчинников

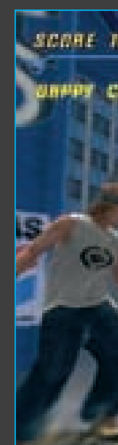
И ранняя его версия для PlayStation2 была продемонстрирована на стендах Sony и Activision на E3, тем самым ясно показывая, какую из платформ нового поколения резко набирающая силу Activision предпочитает всем остальным. **THPS3** — это почти все, чего многочисленные фанаты хотели от сиквела самого популярного спортивного сериала. Реальные города, невероятная графика, новые трюки и онлайновые возможности, — достаточно этого, чтобы назвать третью серию революционной? Давайте разберемся.

Activision удалось представить на E3 на удивление завершенную и качественную демо-версию проекта, чего, вообще говоря, никто не ожидал. Стабильные 60 кадров в секунду, огромные красивые уровни, уже работающий онлайновый режим, — все это говорило о том, что игра практически готова и выпустить ее уже через несколько месяцев Activision мешают лишь маркетинговые соображения. **THPS3** не только успешно переносит сенсационный игровой процесс двух своих предшественников на PlayStation2, но и, как ни странно, добавляет в игру много нового. Философия дизайна осталась прежней, но уровни в игре значительно увеличились, окрепли в архитектурном плане, выросли как по площади, так и в объеме. В демо-версии на E3 были представлены три уровня из предполагаемых десяти в финальной версии. Теперь (благодаря более масштабному подходу) вместо тематических уровней нам предстоит кататься по настоящим го-



родским улицам, в Лос-Анджелесе (удачное совпадение), Токио и… хмммм… абстрактной Канаде. Соответственно, в LA парит солнце, сверкает под колесами асфальт, на улицах полно автомобилей, и почему-то рушится гигантский хайвейный мост. Впрочем, по замыслам разработчиков, в процессе накручивания трюков на уровне в LA будет происходить настоящее землетрясение. Впрочем, его-то как раз в демо-версии пока и не было. Токийский уровень особенно моден и показался нам более интересным, чем остальные. Как ни странно, вдохновение для своих новых творений как японские, так и американские дизайнеры, оказывается, черпают в одном и том же месте — в самом модном токийском квартале Shibuya, родине меняющих цвет волос по десять раз в месяц модных шибуянок и увешанных дорогущими серебряными аксессуарами шибуянов. Не удивляйтесь, что Токийский уровень в **THPS3** так похож на Jet Set Radio, — ведь построены они на одном и том же городском ансамбле. В Токио также имеется огромное количество «живых объектов» от ходящих от станции к станции поездов до знаменитых японских автобусов. Neversoft также пла-









Заметно улучшилось не только детализация уровней, но и модели персонажей. Впрочем, им бы не помешало хотя бы обзавестись пальзами.



нирует заполнить улицы пешеходами, велосипедистами и другими скейтерами, однако все эти усовершенствования пока не были включены в демо-версию. Что же касается канадского уровня, то он выглядел наименее завершенным и из впечатляющих эффектов мы смогли отметить лишь отменный снегопад и весьма впечатляющие сугробы на улицах какого-то странного провинциального городишки, по виду находящегося где-то сильно за полярным кругом. Несмотря на сильный мороз, наш персонаж все равно катается в шортиках и маечке, и не обращает внимания ни на непогоду, ни на обледеневшие тротуары и гигантские сугробы. Думается, что создавая этот уровень программисты и дизайнеры Neversoft предусмотрительно «забыли» о физике и реалистичности. Простим им эту маленькую оплошность.

Игровой процесс в **THPS3** в основах остался неизменным, однако нам показалось, что действие было довольно-таки серьезно ускорено. По крайней мере, теперь пробежки по сильно выросшим уровням занимают куда меньше времени, а беганье и прыганье со скольжением по всем возможным и невозможным поверхностям доставляет куда больше удовольствия (и приносит неплохое количество очков), чем торчание в какой-нибудь трубе. Есть, конечно же, и новые трюки, однако выцепить их суть из короткого времяпровождения с демо-версией, конечно же, было невозможно. Но зато удалось как следует разглядеть и даже попробовать в деле пресловутый онлайновый режим. На стенде Activision в сеть были объединены 4 PlayStation2, соответственно, одновременно на уровне могли находиться четыре игрока, которые не только соревновались друг с другом в количестве набранных очков и разнообразии используемых трюков, но также могли напрямую взаимодействовать друг с другом в игре путем небольших, но веселых стычек. Нет ничего приятнее, чем задев друга локтем или коленом испортить ему в самый ответственный момент комбо на пару-тройку десятков тысяч очков! В финальной версии **THPS3** будет поддерживать не только игру через multitap, но и по Sony'вской онлайновой службе, если конечно, компании удастся запустить ее вовремя. Третий Tony Hawk просто обречен стать суперхитом. И к счастью, у нас теперь есть все основания полагать, что продаваться он будет не только благодаря раскрученной торговой марке, но и великолепному, захватывающему игровому процессу, в котором даже нашлось место для кое-каких новаций.

PS2

VAMPIRE NIGHT

Платформа: PS2 **Жанр:** shooter **Издатель:** Namco **Разработчик:** WOW Entertainment
Онлайн: www.namco.com **Дата выхода:** 4 квартал 2001

ДОСЬЕ

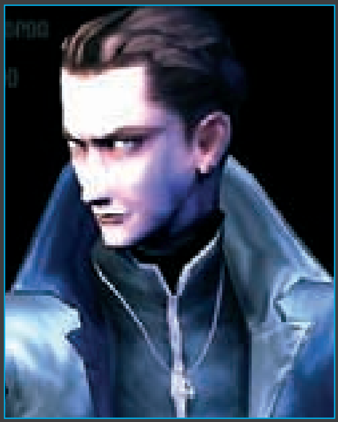
До сих пор не могу привыкнуть к мысли, что Sega в мгновение ока превратилась в супермультиплатформенного разработчика. И даже на рынке игровых автоматов, где ее лидерство до сих пор остается непоколебимым, она охотно идет на сотрудничество с былыми конкурентами.

МИХАИЛ РАЗУМКИН

Еще в середине февраля этого года Sega и Namco заключили «союз» на разработку и распространение игровых автоматов. А первой ласточкой их совместной деятельности стал shooter со световыми пистолетами **Vampire Night**, совсем недавно появившийся в аркадах и сразу на почетном втором месте (после вышедшего одновременно с ним запрограммированного гиперхита Virtua Striker 3). Собственно, в результате можно было не сомневаться, т.к. игру под четким руководством товарищей из Namco разрабатывала WOW Entertainment (бывшая AM1), одно из отделений Sega, ответственное за знаменитый House of the Dead.

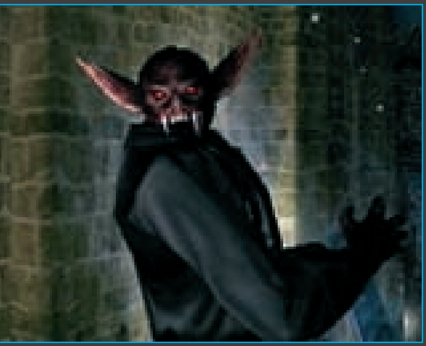
Кроме всего прочего, **Vampire Night** оказалась первой игрой, разработанной под System 246 — аркадный вариант PS2 с увеличенной оперативкой. Соответственно, логично было бы ожидать скорого перевода игры на домашний формат, что и произошло в рекордно короткие сроки. Т.к. на выставке уже была представлена достаточно продолжительная демо-версия, в которую мы с удовольствием поиграли, правда, без пистолетов. Но Dual Shock 2 тоже вполне подходил для уничтожения нежити. После проведенного за этим захватывающим процессом часа осталось четкое впечатление, что это House of the Dead side story, — настолько близка тематика и общий настрой игры. Даже заставки перед боссами, на которых изображены их уязвимые точки, практически идентичны. Хотя странно было бы ожидать чего-то другого от WOW Entertainment. Вот только враги немного изменились. Место зомби, понятное дело, заняли вампиры и их сородичи. Вам же в роли отважных истребителей нечисти Michel и Albert предстоит очистить от всей этой братии мирную средневековую деревушку.

Игровой процесс **Vampire Night** достаточно стандартен и не предлагает игрокам ничего нового. Пистолет в руках (конечно же, Namco'вский Guncon 2), враги на экране и пара секунд на выстрел. Закончились патроны — выстрел за экран, и обойма вновь полна. Прежним остался и процесс добывания различных бонусов из интерактивных (т.е. уничтожаемых) предметов заднего плана. В традициях «домика» сделаны и все шесть уровней игры. Они не линейны, а сюжет, по которому вам предстоит пройти, напрямую зависит от вашей меткости. Дело в том, что, кроме нежити, на экране периодически попадаются и люди. Правда, некоторые уже подверглись нападению вампиров, после чего на их теле появился омерзительного вида нарост. Если метким выстрелом вам удастся его сбить, человек спасен, если же нет — на одного врага у вас станет больше, а сюжетная линия немного изменится. Есть и еще одна оригинальная деталь — враги, появляющиеся на экране случайным образом. В частности это касается боссов, которые теперь вольны появиться практически в любом месте уровня.



Честно говоря, ранние скрины из игры вызывали у нас явное беспокойство, настолько блекло и сыро они выглядели. Сейчас же все заметно изменилось в лучшую сторону. Более того, даже перевод с аркады на PS2, обладающей гораздо меньшим объемом оперативной памяти, прошел почти без потерь для визуальной стороны игры. Качественные, весьма детализированные модели врагов, устрашающего вида боссы. Впечатляющие трехмерные background'ы средневекового мира: заснеженные леса, заброшенные кладбища, пики замков... Ну и куча всякой ерунды типа прозрачностей, particle эффектов и т.д. Единственная деталь к которой можно придраться, — это следы от выстрелов на стенах. Сделаны-то они качественно, но иногда контур воронки просто болтается в воздухе, выходя за пределы объекта, в который попала пуля.

Кроме всего прочего, Vampire Night оказалась первой игрой, разработанной под System 246 — аркадный вариант PS2 с увеличенной оперативкой. Соответственно, логично было бы ожидать скорого перевода игры на домашний формат, что и произошло в рекордно короткие сроки.





Боссы в vampire Night очень похожи на своих коллег из House of the Dead. Даи вообще, искусством создания «пистолетных стрелялок» WOW овладела в совершенстве.

К концу года PlayStation 2 получит в свое распоряжение очень сильную линейку игр. **Vampire Night**, несомненно, станет одной из них. По крайней мере все задатки у нее для этого есть.

PS2

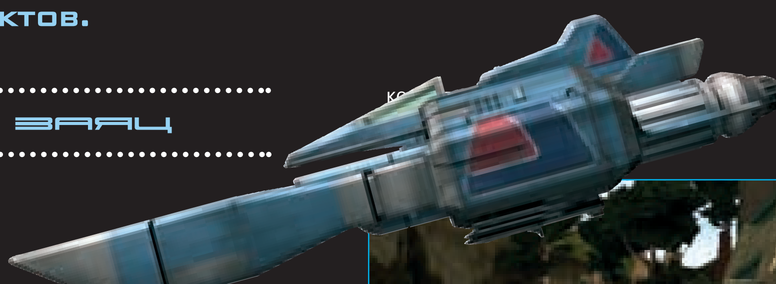
WIPEOUT FUSION

Платформа: PS2 Жанр: racing Издатель: SCEE Разработчик: SCEE Studio Liverpool
Онлайн: www.f9000.com/ Дата выхода: конец 2001 года

ДОСЬЕ

Итак, вы думаете, что настоящие гонки уже остались позади — Wipeout, Wipeout 2097, Wipeout 3... Ошибочка: на подходе Wipeout Fusion, которая на новой консоли ухитрилась объединить динамику первых частей с достойным уровнем графики и спецэффектов.

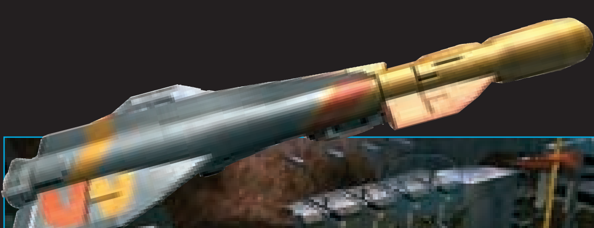
Максим Заяц





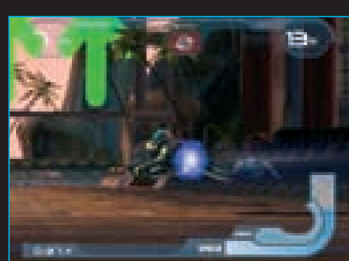
Команда разработчиков Studio Liverpool, принадлежащая Sony, в свое время трудилась над созданием Wipeout и Wipeout 2097, так что игра вновь оказалась в надежных руках своих отцов-основателей. Последние были немало озадачены тем, что, внося изменения в оригинальную структуру гонки, необходимо сохранить столь полюбившийся поклонникам Wipeout стиль игры и в то же время дополнить ее должным количеством нововведений, дабы с полным правом именовать **Wipeout Fusion** новым проектом. К числу новшеств относятся, прежде всего, расширившиеся трассы и возможность доработки боевых гоночных кораблей. Структура игры теперь организована примерно следующим образом: существуют пятнадцать локаций, каждая из которых состоит из трех гоночных трасс легкого, среднего и максимального уровня сложности. За победу на каждой из них мы получаем некое денежное вознаграждение, которое можем потратить на upgrade своего корабля. Число изменяемых параметров значительно расширилось: теперь мы можем планировать каждое усовершенствование в зависимости от излюбленной стратегии игры. Так, например, прирожденным гонщикам стоит подумать о более мощных двигателях и новой рулевой системе, в то время как любители боевых кораблей повышают устойчивость своих машин, закупают новое оружие и броню. У каждого корабля имеется порядка шести изменяемых характеристик, и, проводя по мере роста нашего благосостояния одно усовершенствование за другим, мы коренным образом изменяем не только его технические показатели, но и внешний вид. Вообще, достойному качеству графики в игре уделяется особое внимание. Постаравшись в полной мере использовать технические возможности новой игровой консоли Sony, команда разработчиков **Wipeout Fusion** и в самом деле добилась неплохих результатов. Футуристические трассы выглядят весьма привлекательно, значительно отличаются друг от друга и отображаются на экране с достойными 60 FPS. Ожидается, что игра выйдет на DVD-диске, и это означает, что у разработчиков есть масса свободного места, для того чтобы снабдить ее достойной музыкой и множеством секретов и бонусов, включая скрытые трассы, новые



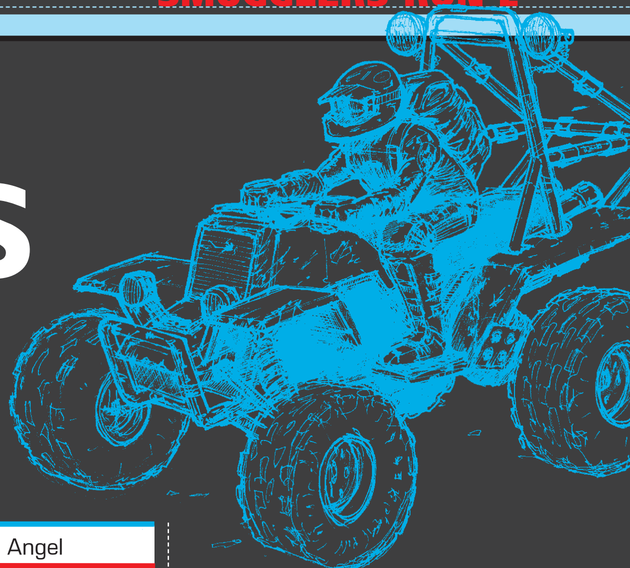




В то время, как на скриншотах Fusion может показаться не слишком впечатляющим с графической точки зрения проектом. Не стоит судить его раньше времени. В движении все намного лучше.



Обобщая свои впечатления от игры, можно сказать следующее. Суперхитом данное произведение назвать трудно — уж очень конкурентный это жанр, футуристические гонки. Так много проектов соревнуются друг с другом за право называться лучшим, что право слово, сложно выбрать какой-то один из них. Тем не менее, **Wipeout Fusion** можно считать вполне достойным продолжением знаменитой серии. Перебравшись на новую игровую платформу, игра приобрела вполне современный вид и массу полезных нововведений, при этом ничуть не утратив своей увлекательности и динамики. **Wipeout Fusion**, несомненно, придется по душе как ветеранам серии, так и просто любителям футуристических гонок.



PS2

SMUGGLERS RUN 2

Платформа: PlayStation 2 **Жанр:** гонка **Издатель:** Rockstar Games **Разработчик:** Angel Studios **Онлайн:** www.rockstar.co.uk **Дата выхода:** октябрь 2001 года

ДОСЬЕ

Вообще-то очень сложно объяснить, чем так привлекла мое внимание на E3 игра Smuggler's Run 2. Строго говоря, продолжение выпущенной в launch с PlayStation 2 гонки не представляет собой ничего экстраординарного с технологической или концептуальной точки зрения.

ДМИТРИЙ ЭСТРИН

И вместе с тем о времени, проведенном с геймпадом в руках, я вспоминаю с большим удовольствием.

В первой части Smuggler's Run основной целью была перевозка контрабандистских грузов с одного конца карты на другой. Полная свобода передвижения, огромное количество режимов и машин, простейший gameplay. В

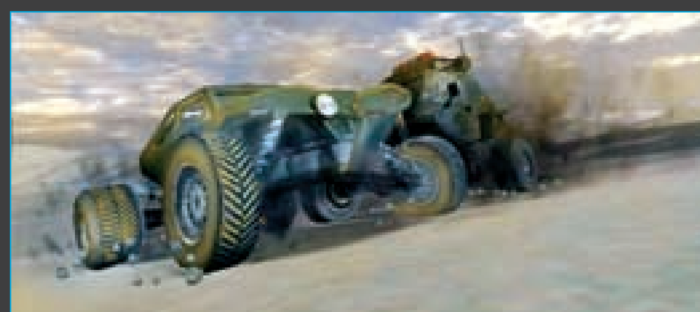


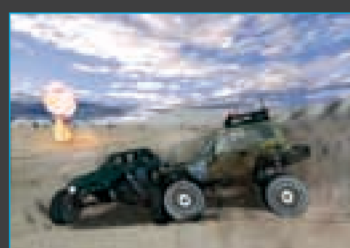
Стрелочка, горящие бочки — все для того, чтобы нам было просто и удобно ориентироваться.

сущности глобальных изменений не произошло. Как и раньше, нам придется заняться контрабандистской деятельностью. Как и раньше, нам предстоит бороться с конкурентами и прочими гадами на гигантских открытых пространствах. Как и раньше, все чрезвычайно просто, доступно и понятно. Самым серьезным изменением, пожалуй, следует считать территории, на которых имеет место действие. Дело в том, что теперь нам предстоит познакомиться с пейзажами Афганистана и Вьетнама.

Разработчики, тем не менее, постарались сделать так, чтобы новые декорации изменили игровой процесс. Или, по крайней мере, создавали иллюзию измененного игрового процесса. Хотя, конечно, если быть справедливым до конца, придется отметить и усовершенствованную физическую модель, и высокую интерактивность, и, конечно же, потрясающую динамичность.

Вьетнам - бесконечные равнины, рисовые поля и кусочки джунглей. Афганистан - бесконечные пустыни, рыжие скалы и руины древних храмов. Во Вьетнаме развозу контрабанды будет препятствовать местная полиция. В Афганистане спокойной жизни мешают не кстати появляющиеся танки талибов. Как ни странно, играть от этого становится на порядок интереснее.







Вообще если посмотреть на картинки, кажется, что все очень однообразно. В динамике, на самом деле, совсем не однообразно. За сменой пейзажей (читай: событий) не успеваешь следить. Причина, в общем-то, прозрачна - соскучиться не дает усовершенствованная физическая модель, которую вполне можно назвать реалистичной. На передвижение по пустынной, на первый взгляд, территории воздействуют десятки разнообразнейших факторов. Характеристики выбранного средства передвижения, тип местности, погодные условия... Я уже не говорю о таких вещах, как столкновения с конкурентами и врагами. Гонки на открытой местности, давно переставшие быть уникальными сами по себе, необычайно эффектны и способны впечатлить любого, кто хоть немного понимает, чем хорошая игра отличается от плохой.

В графическом отношении **Smuggler's Run 2** можно назвать вполне доработанным и качественным продуктом. Проверенные временем эффекты, ладно сбитые модели машинок, а самое главное - бешеная скорость, без которой **Smuggler's Run 2** не был бы **Smuggler's Run 2.** Динамика, повторюсь, потрясающая.

Из времени, проведенного на E3 за творением Angel Studios, стало окончательно ясно, чего можно ждать игры. Конечно, никаких технологических и концептуальных революций: **Smuggler's Run 2** представляет собой тот редкий тип развлечения, который можно было бы назвать игрой ради игры.



PS2

THE GETAWAY

Платформа: PS2 Жанр: Action Издатель: SCEE Разработчик: Studio Soho
Онлайн: www.scee.com Дата выхода: IV квартал 2001

ДОСЬЕ

Создание виртуального мира — загадочного, манящего и завораживающего, живущего по своим собственным законам, — вот к чему стремится абсолютное большинство всех разработчиков видеоигр. Еще одну попытку «оживления» полигонов сделала компания Studio Soho, заканчивающая работу над своим новым амбициозным проектом под названием The Getaway.

ОЛЕГ КАФАРОВ

Многим из нас уже удалось насладиться полностью интерактивным миром в Shenmue, в котором абсолютно каждое наше действие было способно повлиять на дальнейший ход событий, как в реальной жизни. Теперь же на наш суд представлен не менее увлекательный проект, однако в нем игровой процесс будет все-таки иным. Прежде всего от Shenmue его отличает жанр. Это не FREE и даже не RPG. **The Getaway** — это Action. Вам придется вжиться в роль Марка, бывшего авторитета криминального мира, грабителя банков, который в конце концов решает порвать со своим преступным прошлым и стать, наконец, самым обыкновенным жителем Лондона. Но, как оказалось, его решение полностью противоречит планам Чарли Джолсона, главаря мафии, частью которой и был Марк. Попытавшись сначала «по-хорошему» переубедить Марка, Джолсон впоследствии решает насильно заставить «ценного работника» вернуться в криминальный мир — с целью шантажа он похищает единственного сына Марка. Ничего не поделаешь — Марк вынужден принять условия своего босса и вернуться к старому промыслу. Вообще, все происходящее на экране будет зачастую напоминать кассовый голливудский боевик: погони, перестрелки и при этом довольно запутанный сюжет смогут намертво приковать к себе внимание геймера!

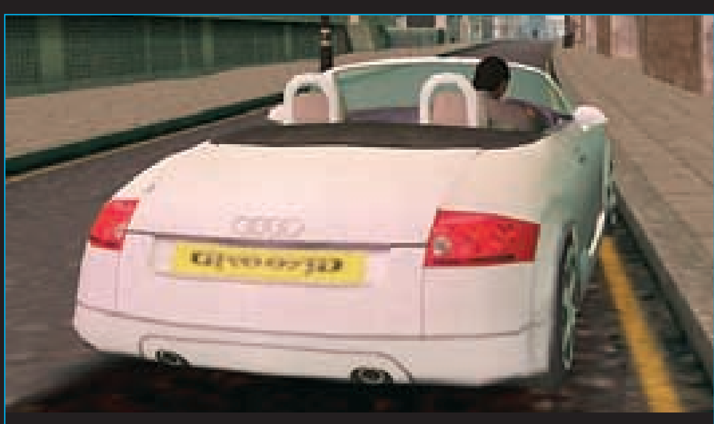
Новый продукт, безусловно, порадует всех поклонников Grand Thift Auto и Driver, ведь время от времени в нем придется садиться за руль автомобиля и на безумной скорости, выполняя неописуемые виражи, разъезжать по улицам мегаполиса. Неутомимые разработчики из Studio Soho не поленились точно реализовать в сложнейшем полигонном мире целых пятьдесят квадратных километров (!) лондонского «даунтауна», полностью воссоздав его непередаваемую атмосферу, где зачастую с высотными зеркальными небоскребами соседствуют многочисленные архитектурные и исторические памятники. При этом вся эта необъятная величина мира ни чуточки не отразилась на качестве проработки и анимации даже самых мельчайших деталей! Город наполнен жизнью, по его улочкам разгуливают толпы людей, на дорогах множество автомобилей. Практически все предметы интерактивны благодаря очень любопытному нововведению Studio Soho — «evolving environment» (развивающийся мир). Так, если вы однажды, например, не вписались в очередной крутой поворот и врезались в стеклянную витрину магазина, то, проезжая мимо него в следующий раз, вы с удивлением обнаружите, что он закрыт, а на месте разбитой витрины возведены ремонтные леса. Если же вы умудрились врезаться в столб, его приедет поднимать специальная бригада, которая предусмотрительно перекроет уличное движение.

Всего же в **The Getaway** геймеру будет доступно порядка пятидесяти самых разных машин, каких точно — пока неизвестно. При этом игроку придется постоянно общаться с многочисленными персонажами, населяющими мир игры, с целью узнать побольше о тайных замыслах подлого Джолсона. Для того чтобы пройти **The Getaway** до конца, нам придется выполнить целых двадцать четыре захватывающие миссии!

По заявлениям разработчиков, их творение должно будет увидеть свет в августе этого года в Европе, чуть позже — в Америке. Но, удивительно, игра не была показана на прошедшей недавно в Лос-Анджелесе E3! Все это наводит на подозрения, что Studio Soho немного переоценила свои возможности столь быстро создавать сверхреалистичные игры и поэтому, с моей точки зрения, будет вынуждена перенести релиз **The Getaway** на более поздний срок. Надеюсь, те потрясающе фотореалистичные скриншоты, которые были представлены компанией, являются точной копией настоящего игрового мира. Ведь если это так, то у **The Getaway** есть все предпосылки стать одним из самых запоминающихся и зрелищных проектов этого года! Именно таких творений и не хватает набирающей обороты PlayStation 2 — оригинальных, новаторских, а потому безумно привлекательных!



Перед вами — первые скриншоты из Getaway. Раньше прессу кормили предварительно отрендеренными картинками.





FLOIGAN BROS.

Платформа: Dreamcast Жанр: Adventure Издатель: Sega Разработчик: Visual Concepts
Онлайн: www.sega.com Дата выхода: осень 2001

ДОСЬЕ

ГРАНДИОЗНОМУ, ДОРОГОМУ, ОТКРЫТОМУ И ТЕПЕРЬ УЖЕ СОВЕРШЕННО ДЛЯ КОМПАНИИ БЕСПОЛЕЗНОМУ ШОУ НОВОИСПЕЧЕННОЕ НЕЗАВИСИМОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО SEGA ПРЕДПОЧЛО НА E3 ДЕЛОВУЮ И СПОКОЙНУЮ ОБСТАНОВКУ ЗАКРЫТОГО ДЛЯ ОБЫЧНЫХ ПОСЕТИТЕЛЕЙ СТЕНДА. ПРАКТИЧЕСКИ ВСЮ ПЛОЩАДЬ БЫЛОГО ГИГАНТСКОГО СТЕНДА В ЭТОМ ГОДУ СЪЕЛА NINTENDO, А SEGA ОКАЗАЛАСЬ АККУРАТНО ЗАДВИНУТА С ДАЛЬНИЙ УГОЛ СО СТЕНДОМ РАЗМЕРОМ ПРИМЕРНО С ELECTRONIC ARTS.

СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ

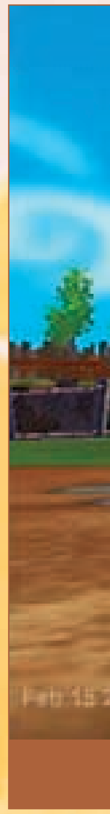
Вообще в этом году практически любое сравнение Sega и EA может показаться судьбоносным. Крупнейшее независимое издательство в мире сейчас, похоже, встретило в лице бывшего приставочного гиганта своего главного за всю историю существования конкурента. Традиционным спортивным линейкам EA Sega противопоставляет собственный конгломерат спортивных игр на всех платформах (Dreamcast, PS2, Xbox, и отчасти GameCube). Ну а по количеству известных персонажей и любимых народом сериалов Sega обгоняет EA самым серьезным образом. И хотя пока две огромные компании не сошлись еще в смертельном поединке, все указывает на то, что уже в 2002 году это сражение разыграется не на шутку. Ну а тем временем Sega готовится бою, заключает стратегические альянсы (с кем угодно, от Sony до Capcom, Nintendo и Microsoft), познает особенности программирования и разработки под «чужие» игровые платформы и попутно не упускает ни одной возможности продемонстрировать силу и потенциал своих команд разработчиков. В частности, именно на этой E3 перед удивленными журналистами предстал, наконец, проект, который, признаться, никто не надеялся уже увидеть. Бывшая суперсекретная игра студии Visual Concepts, находящаяся в разработке вот уже почти три года, Floigan Bros. наконец-то показала свое истинное лицо.

Sega всегда говорила о проекте **Floigan Bros.** с особой осторожностью, сочетавшейся с гордостью и плохо скрываемым оптимизмом. Хотя перспективы разработанного в Америке командой, никогда не создававшей ничего, кроме спортивных симуляторов платформера (а тогда считалось, что игра будет именно платформером типа Mario или Crash Bandicoot) никогда и не считались особенно впечатляющими, мир все-таки внял внушениям представителей Sega и приступил к томительному ожиданию. Появившиеся примерно год назад первые скриншоты из игры показали нам совершенно удивительный, наполненный деталями и дышащим пространством мир **Floigan Bros.** и одновременно ничегошеньки не рассказали о том, какой же будет сама игра. В этом неведении мы и пребывали ровным счетом до того момента, как не наткнулись к собственному великому удивлению на одинокую единственную играбельную копию проекта на закрытом стенде Sega. Признаться, особенно великих надежд на то, что эта игра окажется хотя бы хорошей, мы не испытывали. Однако спустя полчаса безумного веселья и совершенно невероятных приключений на любимой свалке Хойгла и Мойгла, мы с уверенностью можем сказать — представители Sega все это время отнюдь не лукавили.

Главный сюрприз от получасового знакомства: **Floigan Bros.** — это вообще не платформер. Скорее, юмористическая трехмерная адвенчура, построенная на принципе постоянного взаимодействия двух главных героев. На манер Gremlins, если хотите. Но только за исключением того момента, что играбельный персо-

Вообще в этом году практически любое сравнение Sega и EA может показаться судьбоносным. Крупнейшее независимое издательство в мире сейчас, похоже, встретило в лице бывшего приставочного гиганта своего главного за всю историю существования конкурента.







Графическая сторона проекта столь же привлекательна, сколь и свежий неординарный игровой процесс.

наж здесь всего один — маленький, смышленый и симпатичный Hoigal. Его же гигант-братец Moigal туповат, громоздок, обидчив (но отходчив) и очень деятелен. И хотя вашей главной задачей будет не допустить разграбления любимой свалки (которая, вообще говоря, стоит на нефтяном месторождении), большую часть времени вы проведете в бесконечных беседах, играх и забавах со своим безумным братцем. Который будет печь пирожки, играть в бейсбол, прыгать, бегать, смеяться, плакать, драться, валять дурака, орать, клянчить, гоняться за бабочками и так далее, и тому подобное. В результате же вы поймете, насколько общение с Moigal'ом сложнее обучения безмозглой скотинки в Black & White. И главное, насколько это смешнее и в конечном счете приятнее. Количество предоставленных разработчиками действий не просто внушительно, оно невероятно. Ну а для того, чтобы помочь вам принимать решения, Visual Concepts включили в игру интерфейс, весьма похожий на LucasArts'овский SCUMM engine, — визуально привлекательную менюшку, перечисляющую все возможные и невозможные на данный момент действия. Примерно по такому же принципу, как и в Lucas'овских квестах, осуществляется общение с персонажами. Герои не только вместе преодолевают различные трудности и совместными усилиями решают головоломки, но также меняются их характеры. Во **Floigan Bros.** используется на удивление сложная и продвинутая для такой легкомысленной система искуственного интеллекта, и от того, как у вас будут складываться отношения с Moigal'ом, будут зависеть многие события будущих уровней. Более того, Visual Concepts даже планируют использовать сохраненные игры первого эпизода в будущих сериях игры, которая, по всей видимости, будет выпускаться на манер Shenmue, порциями. Вот только на какой из платформ братцы продолжат свои приключения, пока неизвестно.



Во Floigan Bros. используется на удивление сложная и продвинутая для такой легкомысленной система искуственного интеллекта, и от того, как у вас будут складываться отношения с Moigal'ом, будут зависеть многие события будущих уровней.



Графическая сторона проекта столь же привлекательна, сколь и свежий неординарный игровой процесс. Visual Concepts удалось воплотить на экране яркий, бесшабашный и немного безумный стиль недиснеевской американской анимации образца сороковых-пятидесятых годов. Отличные цветовые решения, масса полигонов на персонажах и уж совсем удивительное качество их анимации (вполне сопоставимое с лучшими проектами на GameCube) вдыхают новый смысл в понятие «интерактивный мультфильм». А самое главное — в талантах американской студии Visual Concepts теперь уже никто не сомневается.

DC

SONIC ADVENTURE 2

Платформа: Dreamcast Жанр: action Издатель: Sega Разработчик: Sonic Team
Онлайн: www.sonicteam.com Дата выхода: июнь 2001
ДОСЬЕ

Многие считают, что Sonic Adventure 2 станет чуть ли не последним шедевром на Dreamcast. Последним, конечно, нет, так как есть еще Shenmue 2, но... А вообще, не хочется о грустном. Главное — мы ждем эту игру.

Олег Коровин

Мы это знаем, и Sega это знает. А еще мы все знаем, что получим от этого проекта. То есть, по большому счету, нам осталось только дождаться выхода и сыграть в это. Но чтобы как-то скрасить и разнообразить ожидание, мы сами себя развлекаем тем, что смакуем новые порции информации о произведении, белые пятна в котором являются чистой формальностью (не можем же мы узнать абсолютно все до выхода). Соответственным было и отношение к **Sonic Adventure 2** на E3: конечно, здорово, конечно, интересно, но никаких сенсационных заявлений никто не ждал, да и не могло их быть.

Раз никаких новостей по поводу игрового процесса, будем разбираться с персонажами, тем более, что именно они «делают» больше половины игры. Нам на выбор представлено шесть героев. Трех «хороших» и трех «плохих». При этом все они разбиты на пары антиподов. Sonic — Shadow, Tails — Robotnik, Knuckles — Rouge. Любопытно, что цели их одинаковы, различной будет только мотивация их достижения. Противоположностями эти личности будут только по характеру, а по умениям и стилю игры за них — весьма схожи.

Sonic и Shadow. Как и положено, главное, что ассоциируется с Sonic'ом, — Скорость. В соответствии с этим, и уровни для него делают такие, что при подобающем уровне мастерства их можно проходить, вообще ни на секунду не останавливаясь. Помимо старых умений, Sonic теперь еще может кататься по перилам — опять-таки ради скорости. Shadow даже на вид от своего антипода мало отличается. Соответственно, и игра за него будет очень знакомой. Главное различие в том, что Shadow не бегает, а ездит на скейте.

Как и положено, главное, что ассоциируется с Sonic'ом, — Скорость. В соответствии с этим, и уровни для него делают такие, что при подобающем уровне мастерства их можно проходить, вообще ни на секунду не останавливаясь.



Sonic Adventure 2 выжимает из Dreamcast максимум возможностей. И выглядит игра на порядок лучше большинства продуктов на PS2.

Tails и Robotnik. Играя за обоих этих персонажей, мы управляем шагающими машинами, обладающими возможностью ненадолго взлетать над землей. Уровни для них сделаны таким образом, чтобы по максимуму использовать огневую мощь оседланных героями боевых единиц. Придется уничтожать врагов в больших количествах и преодолевать препятствия силовыми методами — разнося их в щепки.

Knuckles и Rouge. Целью этих двоих является найти три куска Master Emerald, спрятанных в лабиринтоподобных уровнях, специально созданных для этих персонажей в расчете на их умения.

Будет и multiplier. Причем, в зависимости от выбранных героев, разными будут и игры. Sonic и Shadow просто соревнуются в прохождении уровня на скорость. Tails и Robotnik выясняют отношения, пытаясь уничтожить друг друга. Огневая мощь у них для этого достаточная. Knuckles и Rouge наперегонки ищут chaos emeralds.

В **Sonic Adventure 2** было решено практически отказаться от RPG и adventure элементов. То есть, вместо разговоров и решения паззлов мы получим гораздо больше чистого action'а. Весьма разумное решение, так как болтовня здесь только отвлекает и мешает наслаждаться жизнью.

О графике **Sonic Adventure 2** уже много говорили. Да, действительно, это проект, который демонстрирует практически все, на что способен Dreamcast. Снова не могут не возникнуть мысли вроде «именно таким и должен быть последний из могикан». Но, в конце концов, какая нам разница, что на приставке от Sega серия прекращает существование. Главное, что Sonic будет жить. **Sonic Adventure 2** доказывает, что и впредь синий ежик будет именно таким, каким мы его любим. Поэтому прочь меланхолию. Ждем новое творение Sonic Team и радуемся тому, что получим его, — шедевр во всей своей красе, продолжающий лучшие традиции сериала. А главное, что встреча с ним уже совсем скоро.





DC

ALIEN FRONT ONLINE

Платформа: Naomi, Dreamcast **Жанр:** action **Издатель:** Sega **Разработчик:** Wow Entertainment **Онлайн:** www.sega.com **Дата выхода:** август 2001

досье

Стабильность — признак класса. Мы видели Alien Front Online на E3 2000 и... он благополучно дожил до E3 2001. Зато теперь мы точно знаем, что с ним все в порядке, что Sega не собирается отменять проект, что AFO по-прежнему считается довольно интересной и перспективной игрой.

Олег Коровин

Не знаем только одного: когда же мы все-таки увидим это творение на Dreamcast и почему релиз так задерживается. На прошлогодней E3 все было отлично: Sega продемонстрировала кучу всевозможных фишек из будущего хита, все оценили драйв онлайнового действа — здорово. В этом году... все то же самое. Только добавились удивленные лица общественности. «А по какому, собственно, поводу собрались?» Вроде принято показывать что-то новое и этим подогревать интерес к своему детищу. Похоже, не в этот раз.

Дело не в том, что Sega не может показать ничего нового. Формально — есть что. Нам демонстрировали новые single-player уровни, чтобы не считали, что игра исключительно сетевая. Но, думаю, не надо объяснять, что новой информации такая демонстрация не несет. Просто **Alien Front Online** уже практически завершен. По крайней мере, возникает такое впечатление. Поэтому и не ясно, отчего откладывается выход проекта. Что ж, раз новостей нет (если не считать таковыми их отсутствие), то напомню вам, что на данный момент известно об игре — собственно, показ **AFO** на E3 таким напоминанием и являлся.





Сюжет... хм, странно, что он здесь вообще есть. На землю прилетели инопланетяне, что-то захватили, что-то не успели. Земля борется против захватчиков, уничтожая чужеродную напасть. Короче, есть, и ладно.

Мы вольны выбирать, строну какой из противоборствующих сил принять. В соответствии с этим различной будет доступная техника. У землян: танки M1A1 Abrams, Merkava, M 109. У захватчиков — инопланетная чудо-техника: шагающие машины и hover tanks. Разумеется, разным будет оружие и технические характеристики. Привычные земные танки гораздо маневреннее шагающих, но проигрывают последним в огневой мощи.





Alien Front — это своеобразное онлайновое переосмысление знаменитого сериала Tokyo Wars с игровых автоматов.

Как следует из названия, **Alien Front Online** — прежде всего сетевая игра. И вся организация игрового процесса подчинена тому, чтобы получать максимум удовольствия именно от многопользовательских баталий: action non-stop, непрекращающаяся стрельба, куча destructible objects: машины, здания, заграждения и т.д. Есть такая вещь, как голосовой чат. Работать он будет через тот же микрофон, через который мы общались с Seaman'ом. Несмотря на всю привлекательность этой фичи, она вызывает противоречивые отклики. На Naomi все работает прекрасно, но это Naomi. Ситуация с домашней консолью не совсем ясна, так как голосовое общение будет съедать большую часть ресурсов системы. Sega клятвенно обещает, что версия игры на DC ничем не будет отличаться от аркадной. Хочется верить. Нужно признать, что голосовое общение не является чем-то совершенно необходимым в такой игре. Приятно, конечно, но достаточно бестолково.

На данный момент известно о трех уровнях, где будет разворачиваться действие. Во-первых, конечно, Токио. Причем ночной, переливающийся неоновыми цветами — классика жанра. Далее Вашингтон. Здесь разработчики даже постарались отдать дань реалистичности, так что мы увидим и Белый Дом, и Капитолий, и памятники президентам. И, наконец, некая ruins area. Берег моря, песок, разъезжающие по пляжу танки — все очень мило и приятно.

Несмотря ни на что, интерес к **Alien Front Online** не ослабевает. Доказательством тому то, что вы читаете эту статью, — поверьте, на E3 было показано достаточно игр, чтобы мы не испытывали недостатка в выборе о чем писать. Причина такой актуальности проекта весьма банальна — мы любим хорошие сетевые action'ы. А то, что AFO — хороший action, сомневаться практически не приходится. И неважно, что за год игра не изменилась. Это, конечно, говорит не в пользу Sega, но **Alien Front Online** от этого ничуть не становится хуже. Вот только хочется верить, что игру все-таки выпустят летом, потому что дальше тянуть уже некуда.

DC

OOGA BOOGA

Платформа: Dreamcast Жанр: action Издатель: Sega Разработчик: Visual Concept
Онлайн: www.sega.com Дата выхода: август 2001
досье

Sega определенно хочет доставить нам как можно больше положительных эмоций в самом чистом виде. Это становится понятно, если взглянуть на стенд компании на E3. Много action'ов, хороших и разных. И главное — чем веселее, тем лучше.

Олег Коровин

Ooga Booga — проект, который уже давно приковывает к себе внимание, а демонстрация его в живую только подогревает интерес. Притом что по большому счету ничего особенного (объективно) в этой игре нет. Но именно возможность посмотреть на это творение в действии убеждает в том, что неоригинальность нисколько не портит этот проект.

Завязка действия подстать названию. Есть в океане остров. И есть у него одна большая проблема в виде просыпающегося каждое полнолуние вулкана **Ooga Booga**. К тому же, управляет им какая-то местная богиня, что еще больше усугубляет проблему, потому как с вулканом сладить гораздо проще, чем с женщиной. Вот и приходится четырем избранным колдунам вуду (называемым здесь Kahunas) — по одному от каждого из четырех племен — выпендриваться перед капризной богиней, участвуя в безумных состязаниях, победитель которых получает благосклонность дамы... до следующего полнолуния. Что происходит с проигравшими — история умалчивает.

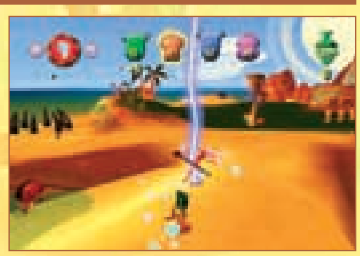
Ooga Booga — это, с одной стороны, deathmatch action, а с другой — набор мини-игр, идеальных для развлечения средних размеров толпы народа.

Нам на выбор предоставляется довольно внушительный набор игровых режимов. Smackdown — обычное месиво, где каждый сам за себя. Побеждает набравший наибольшее количество очков за убитых противников. Soccer mode: задача — стреляя по огромному мячику, закатить его в ворота соперника и, соответственно, не подпускать к своим. Наличествуют также Scavenger Hunt, Boar Racing, King of the Hill, Tiki Wars, но об этих режимах подробности пока не сообщаются.



Помимо безумного названия, проект Ooga-Booga, как выяснилось, обладает ничуть не менее безумным игровым процессом, диким, но симпатичным.





Поговорим об оружии. Это вам не Quake, поэтому дать супостату в нос — весьма эффективный способ избавиться от него. Попадете ему по лицу как следует, и он улетит в море, где себя не заставит ждать акула, которая по жизни ошивается вокруг острова. Одним из представителей местной флоры является shrunken heads tree, которое будет снабжать вас shrunken heads'ами. Черепушками можно будет забрасывать врагов — они этого не любят и от обиды умирают. На помощь вам придут и братья наши меньшие. Из пернатых представлена птичка, которую можно поймать и с воздуха кидаться всякой гадостью в противников. Из мохнатых — кабанчик, оседлав которого, вы превращаетесь в танкоподобное несущееся создание — угрозу всему живому. Вид и походка кабана мне здорово напомнили Пумбу из небезызвестного мультфильма. Так как мы управляем колдуном вуду, то можно будет кастовать заклинашки: самонаводящиеся черепушки, мины, землетрясения, торнадо — ну, вы знаете.

Главная прелесть **Ooga Booga** — это, конечно, multiplayer. Играть могут одновременно до четырех человек либо

Черепушками можно будет забрасывать врагов — они этого не любят и от обиды умирают. На помощь вам придут и братья наши меньшие. Из пернатых представлена птичка, которую можно поймать и с воздуха кидаться всякой гадостью ...

в split screen, либо по сети. Причем разработчики ставку делают именно на сетевую игру. Можно будет создавать кланы со всеми вытекающими последствиями, наличествует чат и прочие необходимые сетевому проекту фишки.

Графически все это выполнено в классическом мультяшном стиле — очень весело, ярко, в достаточной степени нелепо и в целом красиво. Только детализация могла бы быть побольше, а то остров кажется каким-то пустынным.

Как ни странно, скриншоты не передают всего очарования **Ooga Booga**. В действии все это выглядит очень живенько. Чего стоят одни носящиеся по пляжу кабаны. Поэтому, несмотря на отсутствие чего-то сверхоригинального, игра придется многим по душе. Не забывайте, что это не Quake 3, а лекарство от хандры, способ «завести» народ и просто отдохнуть в компании с телевизором и Dreamcast'ом.

DC

SHENMUE 2

Платформа: Dreamcast, XBOX, Game Cube Жанр: FREE Издатель: CRI
Разработчик: AM2 Онлайн: www.shenmue.com/shenmue2
Дата выхода: Ноябрь 2001
ДОСЬЕ

«And thus the saga begins!» (Итак, сага начинается!) — именно такой фразой мы попрощались с главным героем Shenmue: Chapter 1 Рио Хазуки, отправляющимся в Гонконг. Больше года мы с трепетом ожидали, когда же на свет появится вторая часть легендарной эпопеи. После E3 мы располагаем наиболее полной информацией о том, в каком виде перед нами предстанет Shenmue 2, и с удовольствием с вами ею поделимся!

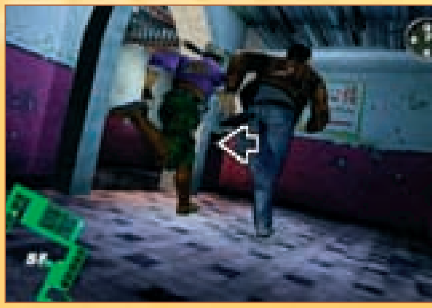
ОЛЕГ КАФАРОВ

Полное название второй части — Mainland China. В ней мы покинем «родную» Японию и возьмемся за изучение Китая, преследуя одну-единственную цель — расследовать убийство отца Рио. На самом деле, второй сет из четырех дисков представляет собой пять глав — со второй по шестую. Именно в них и начнут медленно разворачиваться главные события. Ранее предполагалось, что все шестнадцать последующих глав должны будут выходить периодично, по несколько в год. Но этого не произошло. Почему — можно только догадываться. Видимо, Yu Suzuki, главный продюсер проекта, не сумел правильно рассчитать свои силы.

Во второй главе Рио предстоит изучить Гонконг, в который он так стремился попасть и который приготовил для него немало самых неожиданных сюрпризов. Именно там он будет вновь вовлечен в криминальные портовые передряги, познакомится с местным авторитетом Реном, который впоследствии окажет Рио неоценимую помощь в его расследовании. Также мы повстречаем помешанную на истории древнего Китая девушку Ко Шуэй, которая сможет доходчиво разъяснить нам, наконец, значения двух мистических зеркал, за которыми так охотится Лан Ди и которые так тщательно прятал отец Рио.

Изучив колоритный Гонконг, который кажется сумасшедшим после тихой и мирной Йокосуки, а по количеству людей и преступных элементов очень напоминает московскую площадь трех вокзалов, Рио отправится в китайскую глубинку — на поиски загадочной девушки своих снов Шенхуа. Но перед той долгожданной встречей нам представится возможность побывать и в других городах Китая. Все они очень детально проработаны. По словам разработчиков, теперь мы сможем изучить каждый дом, каждую комнату, каждый закоулочек. И это не будет пустым хождением с бессмысленными разговорами — теперь абсолютно каждый персонаж наделен собственным характером, собственной историей и... собственным заданием для вас! Именно выполняя различные просьбы и принимая участие в уличных азартных играх, Рио сможет зарабатывать на жизнь. Видимо, Yu Suzuki понял, наконец, что работать изо дня в день портовым грузчиком — не самое интересное занятие.

Трогательная love story Рио с Назоми, как это ни печально, осталась в первой главе Shenmue. На смену утонченной и стеснительной Назоми пришла дерзкая, решительная рыжеволосая красавица Джой, которая своими непредсказуемыми выходками сумеет изрядно потрепать нервы Рио. Японцу предстоит побывать также в легендарной башне Коулун, знакомой всем



по технологической демке Dreamcast «Tower of Babel». В конце **Shenmue 2** мы попадем в затерянную среди гор и лесов деревушку Кейрин, где и встретим Шенхуа. На этом моменте, собственно говоря, и завершится вторая часть эпопеи, оставляя геймера еще более заинтригованным!

Полтора года, которые игра находилась в разработке, сумели значительно изменить ее в лучшую сторону. Движок сможет выводить на экран более пятидесяти персонажей одновременно, окружающий Рио мир стал намного более детализованным и реалистичным (если это вообще еще возможно)! Теперь мы сможем ускорять ход времени, чтобы нам не приходилось часами непонятно как убивать время в ожидании очередной встречи. В целом все происходящее станет намного более динамичнее и драматичнее. Появятся новые виды QTE, которые, в отличие от прежних, станут намного сложнее! Теперь они станут действительно неотъемлемой частью игрового процесса и будут поджидать нас буквально на каждом шагу. Fighting стал несколько удобнее с точки зрения управления, появились новые сногсшибательные приемы.

Изучив Гонконг, который кажется сумасшедшим после тихой Йокосуки, Рио отправится в китайскую глубинку — на поиски загадочной девушки своих снов Шенхуа.

Подводя итог, нельзя не отметить, что **Shenmue 2** будет намного длиннее своей первой части. А будущим обладателям XBOX и Game Cube не придется с завистью смотреть на гордых Dreamcastовцев — теперь игра выйдет сразу на нескольких платформах! The story goes on!



Shenmue 2 более масштабна, нежели ее предшественница. И если Chapter 1 можно считать лишь «демкой» Shenmue, то теперь-то игра начнется по-настоящему.



GBA

WARIO LAND 4



Nintendo GBA **Платформа:** GBA **Жанр:** Платформер **Издатель:** Nintendo **Разработчик:** Nintendo
Онлайн: www.sonicteam.com **Дата выхода:** осень 2001

досье

Если не принимать во внимание тот маленький момент, что практически все внимание и маркетинговая мощь Nintendo на этой E3 была сконцентрирована на продвижении GameCube, вторая новая платформа от компании на выставке играла тем не менее весьма заметную роль.

Сергей Овчинников

Конечно же, экспозиции GameBoy Advance был отдан самый дальний угол стенда Nintendo. Разумеется, там уже не было такой безумной давки и ажиотажа, как рядом с Luigi's Mansion, Pikmin или Rogue Leader (популярность которого, кстати, была подогрета искуственно, - Nintendo выставила всего три копии игры для публичного доступа). Игры на GBA были представлены в хаотичном порядке, без всяких рекламных табличек и вообще какой-либо информации, поэтому большинство игроков удовольствовались лишь беглым взглядом на один-два проекта, во многие из которых «продвинутые» люди уже успели наиграться, - ведь GBA на тот момент уже почти два месяца как продавался в Японии. И тем не менее, вся эта организационная неразбериха ни на минуту, ни на секунду не заставила нас усомниться в будущем новой портативной платформы Nintendo. GBA действительно настолько хорош. Ну а Nintendo вместо дорогого агрессивного продвижения (как это делается сейчас с GameCube) предпочитает тихо и спокойно готовиться к запуску, успех которого практически гарантирован. Если уже в Японии при отсутствии по большому счету действительно классных игр (единственным нашим фаворитом является великолепная головоломка KuruKuruKururin) запуск платформы прошел как нельзя гладко, то что же сомневаться в американской премьере, на которой перед нашими глазами предстанет поистине великолепный Tony Hawk's Pro Skater 2? Именно поэтому основной упор в экспозиции GBA на E3 делался не на launch title'ы, а на те игры, которые поступят в продажу уже после того, как отгремят первые фанфары и в свои права вступит долгий и, надеемся, безболезненный процесс расползания системы по домам покупателей.



Отличительные особенности всех игр с участием Wario — яркие краски, безумный дизайн и бессмертный герой дают о себе знать и на GBA.

Главной же из представленных новинок мы считаем очередную инкарнацию одного из самых успешных портативных сериалов **Wario Land**. Nintendo никогда не забывала про своего очаровательного антигероя и регулярно выпускала игры с его участием сначала на GameBoy, а потом и на GameBoy Color. Четвертая же инкарнация приключений злобного желтокепочного персонажа появится на GBA уже к осени этого года. Впечатления от общения с представленной на E3 демо-версией у нас остались на редкость положительные. Мир Wario, всегда отличавшийся куда более экстравагантным подходом к визуальному отображению уровней, теперь засверкал совершенно экзотическими красками. **Wario Land 4** создается на том же самом движке, что Nintendo использовала для технологической демки Yoshi's Island и в игре мы сможем увидеть несколько уровне анимированного заднего плана, масштабируемые спрайты, множество псевдотрехмерных эффектов, - в общем все то, что необходимо для того, чтобы ассоциировать проект с новым поколением мобильных игровых систем. Игровой процесс также претерпел ряд незначительных измзенений. Так, теперь приключения Wario носят несколько менее линейный характер и у вас появится возможность продвигаться сразу по нескольким направлениям, проходя два-три мира одновременно. Новый Wario Land, хотя и не предлагает нам радикально нового игрового процесса или абсолютно новых впечатлений, тем не менее является именно тем выверенным до мелочей и практически идеальным по дизайну платформером, который нужен всем пользователям GBA. Не считая, конечно, Super Mario Advance 2.

Nintendo никогда не забывала про своего очаровательного антигероя и регулярно выпускала игры с его участием сначала на GameBoy, а потом и на GameBoy Color.



GBA

BANJO-KAZOOIE: GRUNTY'S REVENGE

Платформа: Game Boy Advance **Жанр:** action **Издатель:** Nintendo Entertainment **Разработчик:** Rare Ltd. **Онлайн:** www.rareware.com **Дата выхода:** IV квартал 2001

ДОСЬЕ

С того самого момента, как Nintendo объявила о скором релизе новой портативной консоли, не проходит и недели, чтобы какая-нибудь авторитетная компания не заявила о своем намерении выпустить портативную версию одной из популярных игр.

ОЛЕГ КАФАРОВ

Вот и на этот раз английская Rare решила отхватить свой законный кусок пирога и анонсировала **Banjo-Kazooie: Grunty's Revenge** для Game Boy Advance. Честно говоря, немного странно наблюдать знакомых персонажей, которых мы привыкли видеть до сих пор исключительно в полном 3D на маленьком экранчике GBA! Стенд на E3, где демонстрировались новейшие разработки для новых приставок Nintendo, были постоянно окружены плотным кольцом посетителей — всем хотелось как можно больше узнать о том, в каком же виде они повстречают своих любимых персонажей в третьем тысячелетии. Оказывается, наш старый знакомый медведь Banjo и его верный пернатый спутник Kazooie не торопятся со своим появлением на супермощном Game Cube и решили сначала освоить портативную систему. Результат недолгого труда Rare просто поражает: в маленький картридж она сумела втиснуть потрясающий, почти трехмерный мир! Все происходящее показывается под углом в 45 градусов а-ля восьмибитная Zelda. Как и прежде, герои работают в тандеме.





В карманной версии персонажам придется противостоять злой (но очень забавной) колдунье Гранти, которая мечтает отомстить медведю и птичке. Кроме того, на пути они повстречают и уже хорошо знакомого добродушного жреца Буду, который не упустит возможности поэкспериментировать с превращениями. Как и прежде, мир Banjo-Kazooie будет невероятно красочным, увлекательным, с кучей миниигр на любой вкус. Финальный продукт, скорее всего, будет рассчитан на то, чтобы особо не утруждать геймера, заставляя его долго и мучительно изучать различные хитроумные приемы. Напротив, ему подарят возможность ненадолго забыться в добром сказочном мире игры.

На этот раз Rare решила не ставить перед собой сверхсложную задачу создать нечто гигантское, уникальное и титаническое, положив на это долгие годы, а состряпать на скорую руку «pure fun», рассчитанный на широкую аудиторию. Все гениальное просто!

SONIC ADVANCE

Первая игра Sega из сериала Sonic, анонсированная на платформу некогда главного конкурента. Речь, правда, идет пока не о Nintendo GameCube, а «всего-навсего» о GameBoy Advance.

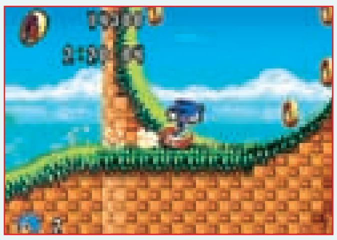
СЕРГЕЙ ОВЧИННИКОВ

Платформа: Game Boy Advance **Жанр:** action **Издатель:** Sega **Разработчик:** Dimps **Онлайн:** www.sega.com **Дата выхода:** осень 2001

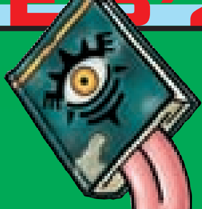
ДОСЬЕ

И тем не менее, значение этого события трудно переоценить. **Sonic the Hedgehog Advance** разрабатывается вот уже несколько месяцев командой Dimps, состоящей из нескольких членов Sonic Team и выходцев из компании SNK. Новый Sonic не будет переложением или прямым портом какой-либо игры сериала, выходившей на Genesis, GameGear или какой-либо другой платформе. Это будет абсолютно новая игра, которая, впрочем, судя по показанному на стенде Sega видео, будет одновременно похожа и на первый, и на второй, и даже на третий Sonic'и. Разработчики, по всей видимости, перерабатывают идеи первых игр сериала, чтобы создать чуть ли не суперSonic для главной портативной платформы современности. А это, как вам известно, уже примерно пару месяцев как не GameBoy Color, а GameBoy Advance.

Выглядит Sonic Advance просто потрясающе. Огромная скорость, детализованные задние планы, гениальные яркие текстуры (то есть, простите, спрайты), отлично анимированный Соник, который при этом не занимает половину экрана, как в GameGear и недавней Neo-Geo Pocket версиях. Впрочем, сделать выводы относительно того, как все это графическое великолепие (по портативным меркам, конечно же) играется, мы, видимо,



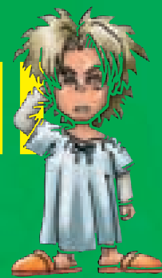
сможем только лишь основываясь на впечатлениях от готовой игры, ждать которую осталось уже совсем недолго: представители Sonic Team заявили, что проект будет завершен уже к началу осени. Это, конечно, не так здорово, как анонсированный первоначально июнь, но тоже весьма неплохо. И в качестве подарка на десятилетний юбилей синего ежа все владельцы GBA (которых к этому моменту по всему миру будет никак не меньше 10 миллионов) получат еще одну великолепную игру.



PS1

DRAGON WARRIOR VII





Платформа: PlayStation Жанр: Role Playing Game Издатель: Enix Разработчик: Enix
Онлайн: www.enix.com Дата выхода: 1 ноября 2001(США)

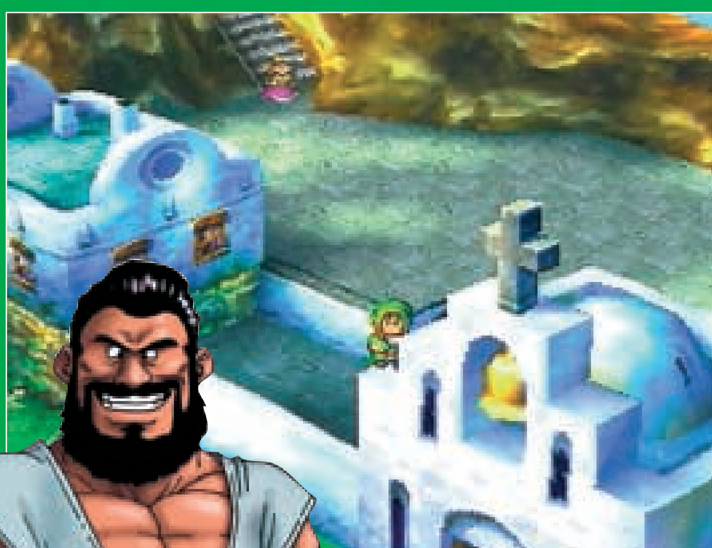
ДОСЬЕ

Сколько же лет прошло с тех пор, как вышла в США последняя часть Dragon Warrior (или Dragon Quest)! Помнится мне, она отгремела в 1992 году, в последние месяцы жизни NES. С тех пор наступило затишье, в Америке стали постепенно забывать сериал. Теперь же, спустя девять долгих лет, новая часть RPG-сериала готовится обрушиться на американских и российских геймеров!

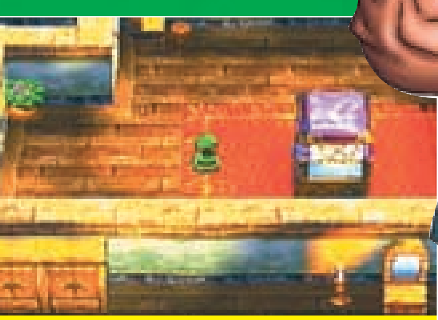
ОЛЕГ КОРОВИН

Что и говорить, за долгие годы Final Fantasy сумела всех пристрастить к RPG, привила любовь к этому с первого взгляда странному жанру, где постоянно приходится много читать, вдумываться в каждое слово персонажа вместо того чтобы просто перестрелять всех находящихся на экране. Но зато мы все научились ценить глубокую сюжетную линию, а многие по-новому взглянули на видеоигры в целом.

То, что для нас приготовила Enix, уникально! **Dragon Warrior VII** во многом отличается от существующих RPG, прежде всего тем, что он намного длиннее и намного насыщенней экшном, чем аналогичные проекты. В нем нам придется по-настоящему попотеть, сражаясь с очередным монстром, придется оставаться у экрана далеко за полночь, читая бесконечные диалоги персонажей (около семнадцати тысяч (!!!) страниц). Отличает проект и то, что даже визуально он выглядит несколько необычно. Все предыдущие части сериала были исключительно двухмерными. В **Dragon Warrior VII** уже прослеживаются намеки на 3D (отмечу: намеки). И хотя все бэкграунды так и остались плоскими, мультяшными, персонажи все же стали хоть немного трехмерными. Зато появилась возможность как угодно вращать камеру!







Сериал Dragon Quest (Warrior в США) — это национальный японский феномен, родоначальник всего жанра японской RPG.

Сюжет **Dragon Warrior VII** завязан вокруг принца Кифера и парочки его друзей, которые стремятся любой ценой спасти свой мир от разрушения (а что еще можно делать в RPG?!). А для того, чтобы выполнить свой благородный долг, им предстоит путешествовать во времени, решить множество задач, сразиться не с одной сотней монстров, будь то милые улыбающиеся слизняки или огромных размеров огнедышащие драконы.

В проекте есть достаточно много любопытных нововведений! Например, вашему персонажу придется постоянно работать в качестве воина, танцора, мага или моряка, чтобы обучиться каким-либо навыкам и заработать хоть немного денег. Если же встретившийся на пути монстр уж очень вам полюбился, вы можете попытаться вырастить такого же, чтобы впоследствии он сражался на вашей стороне. Кроме того, вас поджидает огромное количество миниигр, бонусов и спрятанных уровней! На прохождение игры понадобится минимум семьдесят часов! И это при условии, что вы будете стремглав проноситься по миру, нигде не задерживаясь подолгу и игнорируя подквесты!



Dragon Warrior VII — пожалуй одна из самых непривлекательных игр с точки зрения графики на PlayStationOne. Она меркнет в глянцевом сиянии Final Fantasy IX. Тем не менее, по сюжету она ничуть не проигрывает последней, ведь именно сюжет, а не графика определяют хитовую RPG!

Dragon Warrior VII — пожалуй одна из самых непривлекательных игр с точки зрения графики на PlayStationOne. Она меркнет в глянцевом сиянии Final Fantasy IX. Тем не менее, по сюжету она ничуть не проигрывает последней, ведь именно сюжет, а не графика определяют хитовую RPG! На сегодняшний день в Японии продано более четырех миллионов экземпляров **Dragon Warrior VII**. Сейчас же Enix занимается локализацией игры для американского рынка. И хотя US-version готова всего лишь на сорок процентов, Enix обещает закончить свою работу уже к ноябрю этого года!

PS1

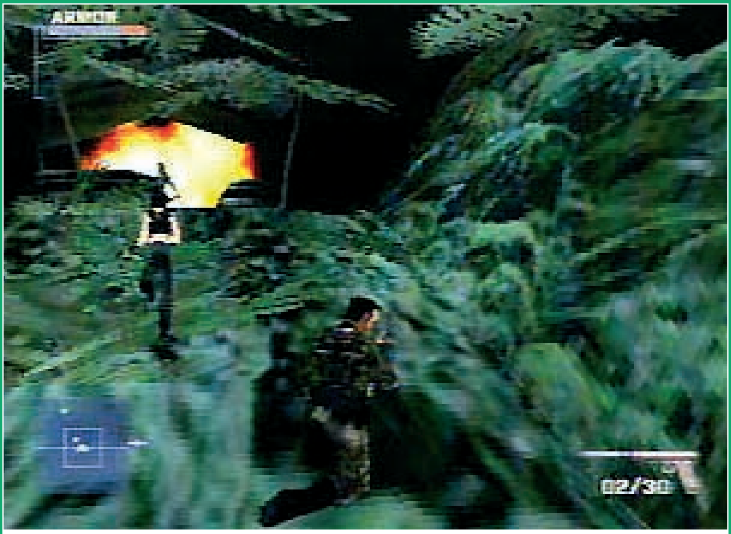
SYPHON FILTER 3

Платформа: PlayStation Жанр: Action Издатель: 989 Studios Разработчик: Eidetic	
Онлайн: www.989studios.com Дата выхода: Сентябрь 2001	досье

На последней E3 Sony Computer Entertainmet America объявила о выходе осенью этого года третьей части Syphon Filter. Великолепный экшн, в котором нам, как и прежде, удастся вдоволь насладиться разрушением всего вокруг, должен будет, несомненно, придтись по вкусу фанатам первых двух частей.

Олег Кафаров

В принципе, разработчики решили действовать по уже хорошо зарекомендовавшей себя формуле: «Понравилась первая часть — понравится и вторая, понравилась вторая — купят и третью». Чисто американский подход к созданию сиквелов! Действительно, в третьей серии будет минимум новшеств по сравнению с предыдущими. Оговорюсь сразу: сюжет отсутствует напрочь! Все диалоги персонажей сводятся к следующему: «Пойди туда, уничтожь то, постарайся выжить. Выкради это, убей того, вернись на базу». Ну, может это и к лучшему — иногда все-таки хочется отдохнуть от запутанных RPG и просто дать себе тупую разрядку. Тем более, что незатейливый сюжетик компенсируется мощным экшном, рассчитанным на особо агрессивных геймеров!



Главными героями Syphon Filter 3 являются уже хорошо знакомые нам персонажи: Гейб Логан и Лиан Ксинг, которым бок о бок придется выступать в роли суперагентов.



Главными героями **Syphon Filter 3** являются уже хорошо знакомые нам персонажи: Гейб Логан и Лиан Ксинг, которым бок о бок придется выступать в роли суперагентов. Появится масса новых видов оружия, а нам предстоит освоить целых восемнадцать самых разнообразных уровней, разбросанных по всему земному шару. Многие могут предположить, что проект ничем не отличается от аналогов, например, от Metal Gear Solid. Действительно, во многом они похожи, но **Syphon Filter 3** отличает то, что она создается в расчете на среднестатистического американца, а это значит, что в итоге она обещает быть очень простой в прохождении, с откровенно детскими головоломками. А на ее полное прохождение потребуется никак не более одной недели. Довольно скоро наскучит сам игровой процесс, который из уровня в уровень практически не изменяется, разве что набор доступного оружия может заставить нас хоть немного проявить интерес к проекту.

Самая главная фенька, привлекающая внимание к проекту — возможность мультиплеера. Такой продуманный и отлично отлаженный MP редко встретишь в других проектах!

С технологической стороны **Syphon Filter 3** ничем особо примечательным, думаю, не станет. Хотя вполне возможно, что спецэффекты, которыми так прославились предыдущие части, смогут заставить нас иногда удивленно поднять брови (в хорошем смысле). Команда разработчиков обещает исправить большинство ошибок прошлой части, в частности некоторое торможение. Несомненно, увеличится и скорость игры, сделав ее более динамичной и захватывающей. Обещают также создать более чувствительный искусственный интеллект врагов (про существование которого, напомню, напрочь забыли в предыдущих сериях).



Самая главная фенька, привлекающая внимание к проекту — возможность мультиплеера. Такой продуманный и отлично отлаженный MP редко встретишь в других проектах! Именно из-за него, возможно, игру и будут покупать. Отлично зарекомендовавший себя во второй части, в **Syphon Filter 3** он обещает стать еще лучше и разнообразнее! Жаль только, что возможности играть вчетвером как не было, так и не будет!

Хм... Не могу сказать точно, придется ли вам по вкусу **Syphon Filter 3** и в силах ли он будет заставить геймеров пройти его до конца (вторую часть лично я, признаюсь честно, прошел только из-за «спортивного интереса», чуть ли не через силу заставляя себя сидеть с джойстиком в руках). Отрадно, что проект увидит свет именно на PlayStationOne! Будем надеяться, что до осени создатели одумаются и внесут в финальную версию побольше разнообразия, побольше интриги!

ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

SHADOW *WORLDS*



Интернет: http://shadow-worlds.da.ru/
Жанр: онлайновая ролевая игра
Системные требования: Windows совместимый компьютер, доступ в Интернет
Дата выхода: не определена, идет открытое тестирование альфа-версии

Можно смело утверждать, что наша реальность — одна большая ролевая игра. А мы, ее обитатели, персонажи, которые по ходу дела наращивают умения, оттачивают навыки и приобретают игровой (жизненный) опыт. И в игре по имени «Жизнь» есть один редкий класс персонажей, отсутствующий в большинстве компьютерных продуктов — это не воин, не маг, а... «Геймер». Теперь прикиньте, а что происходит с ним по мере роста его навыков и умений, какой станет его следующая ступень? Супер-Геймер? Гига-Геймер?..

Может и Супер, особенно в сетевых экшенах («отцы» и «деды», скажем).

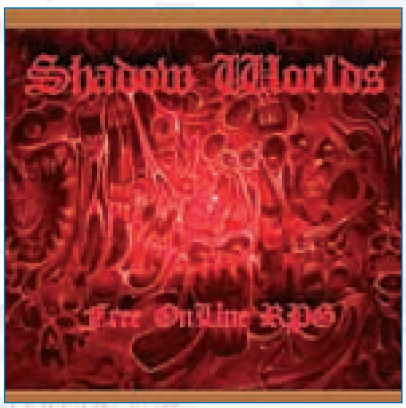
А вот у любителей ролевых игр развитие их «Геймера» идет совсем по иному. Кто-то начинает путать две Реальности и отъезжает в Институт Ганнушкина (истинный случай из истории **UO**), кто-то «въехав по полной» воспринимает вторую Реальность как первую и проводит там 16 часов из 24-х. А самые бескомпромиссные и критически мыслящие начинают задумываться — а не стоит ли нам что-то поменять, а почему бы не взять из этой игры вот это и добавить в другую... В конечном итоге такие Геймеры-критики, особенно если сойдутся втроем-вчетвером, просто-напросто садятся писать свою Игру. Естественно — ролевую и онлайновую.

Я полагаю, что именно так и рождаются любительские проекты, которые бросают вызов фаворитам — коммерческим онлайновым играм. Увы, далеко не все доводят дело до действующей версии игры, а уж до релиза и вовсе доживают единицы (чтобы пересчитать в Рунете такие проекты хватит пальцев одной руки). Но чудеса все-таки случаются и сегодня хотелось бы поговорить об как раз о таком событии.

Еще в начале этого года я получил сообщение от Константина Кулинченко (лидера группы разработчиков), что их проект **Shadow Worlds** выходит на финишную прямую. «Финишная прямая» — это, конечно же, не полноценный «релиз», но совсем неплохой признак готовности проекта. Тем более что коллектив авторов упоенно ваял не очередную версию Тетриса, а куда более масштабную вещь — «бесплатную **Online RPG**»! На такие штуки у











наших читателей спрос есть всегда и потому в своем ежедневнике я поставил галочку — мол, поинтересоваться через месяц-другой как идут дела...

На удивление все развивалось «без сучка и задоринки» и вот в апреле на **http://shadow-worlds.da.ru** была выложена играбельная версия Online **RPG Shadow Worlds** (темпы работы неплохие, если учесть, что над этой игрой трудится всего 4 человека...). Порадуемся за разработчиков и попробуем понять, что это за зверь — Теневые Миры?

Прежде всего, отметим, что пока готова даже не бета, а только альфа версия **SW** и её можно скачать на том же **shadow-worlds.da.ru** бесплатно и без каких-то там регистраций и прочего. Качать стоит, поскольку архив совсем невелик — поделенный на три части он в общей сложности занимает всего 6 МБ! Плюс совсем маленький патч.

После загрузки и распаковки обнаружится, что в альфа-версию входят:

1. Клиент SW
2. Сервер SW
3. Редактор карт

Неплохой набор для полуготового продукта! Отсутствует, к сожалению, одна, но немаловажная возможность — игра в Интернете, поскольку Интернет-сервер **SW** пока не запущен. Но скачанную игру можно пустить в локальной сети или на одном компьютере для просмотра возможностей этого ролевика.

Разработчики предупреждают, что «...пока лишь началось тестирование с целью выявления глюков, но уже вполне можно оценить то, что получилось...».

Вот давайте и оценим.

Графика игры исполнена в изометрической проекции и на приличном уровне, лично мне она напоминает Аллоды (те, которые первые и кое-чем — вторые). Хотя, конечно, налицо и отличия, причем как в худшую (относительно бедная детализация-анимация), так и в лучшую сторону (очень понравились аватары).

По геймплею **SW** обещает много чего, но не то чтобы нового, а скорее «обильного» и хорошо узнаваемого. Видимо, так и должно по-

Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)* :ЭКСПЕРТ

лучаться, когда разработчики говорят, что, мол, то-то и то-то мы берем отсюда, это оттуда, а остальное из одного известного хита.

В итоге система набора опыта в **SW** напоминает Дьябло, хотя и несколько отличается. После создания персонажа игроку даётся 50 очков, и он может разбросать их по семи основным характеристикам. Это сила, выносливость, мудрость, удача, магия, ловкость и скорость, а так же по множеству умений. Причем «множество» — это пока планы, но и того что есть уже хватает (кроме стандартных боевых скиллов по владению мечом, щитом, луком, топором, кинжалом и т.д., есть ещё навыки мирные и не очень — кузнец, вор, лекарь, торговец, а так же экзотические — например, запись рун). В общем, на данный момент в SW обнаруживается только 13 скиллов, но, как писал мне Константина Кулинченко «...это только альфа и, несомненно, вскоре будут добавлены другие скиллы, вроде рыболовства, добычи руды и чего-нибудь ещё...». Последний навык в силу своей оригинальности мне понравился больше остальных...

В **SW** при создании персонажа можно выбирать его расу, а так же пол. Последний параметр вроде бы ни на чем, кроме внешнего облика не сказывается. Рас на данный момент четыре — это эльфы, люди, гномы и тролли.

Вот они-то, в отличие от деления девочки-мальчики, отличаются друг от друга набором начальных характеристик (так, например, эльф существо слабое в физическом смысле, зато прирожденный маг и лучник, а тролль, хоть и тупой, зато необычайно сильный, ну а человек — существо усреднённое — то есть, откровенно говоря, слабое...).

Персонажи в игре не делятся на злых или добрых, и никакого ущемления (как в том же **EverQuest'е**) не наблюдается. Мне лично такой подход по душе, ведь и в жизни мы заранее не знаем, кто перед нами — друг или враг.

Магия делится на семь стихийных школ (огонь, вода, воздух, земля, свет, тьма, тень). Анимацию заклинаний пока можно оценить на твердую тройку.

В **SW** уже реализована возможность «скрещивать» несколько предметов и артефактов, что бы получить что-то новое. Как хорошо помнит читатель такая возможность стала широко практиковаться начиная с **Diablo 2** и ныне выглядит обязательным атрибутом любой игры с эпитетом «ролевая».

Выше мы уже упоминали отечественные Аллоды. В **SW** их присутствие видно во многих местах. В частности даже управление многим схоже, так что фанаты Аллодов будут чувствовать себя здесь как дома.

Пока перспективы **Shadow Worlds** можно оценить как очень неплохие, особенно если дело дойдет до разворачивания серверов в Интернете.

Авторы нисколько не сомневаются в грядущем успехе и довольно самоуверенно полагают, что **Shadow Worlds**, цитирую, «...если и не обгонит Ультиму, то займёт почётное второе место из-за отличного сочетания хорошего качества исполнения + полная бесплатность». Все может быть, игра мне показалась очень неплохой (потенциально), хотя работать над ней предстоит еще немало...

Что касается наших читателей, то у них есть шанс, установив игру с диска к этому номеру «**Страны Игр**», сделать свои собственные выводы о роли и месте проекта **Shadow Worlds** в игровой Вселенной Рунета. А также предложить разработчикам свои идеи по модификации и улучшению грядущего хита.

СИ-*ONLINE*

Илья **Сергей** :ЭКСПЕРТ

OPERATION *FLASHPOINT:* COLD WAR CRISIS

***Разработчик*: Bohemia Interactive**
***Дата выхода*: конец июня 2001**
***Минимальные системные требования*: Win 95/95/ME/2000, DirectX 8, PII 400 МГц, 64 МБ ОЗУ**

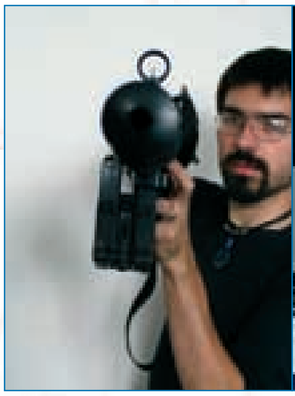
Прямо на наших глазах жанр онлайновых шутеров развивается с небывалой скоростью. Как нетрудно заметить, особой популярностью пользуются игры/модификации предназначенные для командной сетевой игры. Отсюда бешенная востребованность Team Fortress и Counter-Strike. Но при этом Интернет накладывает и некоторые ограничения. Помните такой шедевр, как Tribes — игра предназначеная прежде всего для игры через Интернет? Недавно вышло его продолжение. Но ни оригинал, ни сиквел не имели в России такого бешеного успеха как CS всего лишь по одной простой причине — линии не тянут. Да, как ни прискорбно, от Tribes пришлось отказаться именно из-за проблем с мультиплейером.

Ну да я отвлёкся, вернемся к **Operation Flashpoint**...

В один прекрасный день **Bohemia Interactive** решила сделать игру, которая соединила бы в себе всё, что было хорошего в онлайновых шутерах — реальное оружие, огромные пространства, деление на классы. Плюс к этому решено было делать её на модную нынче тему «настоящей войны». Так появился проект **Operation Flashpoint: Cold War Crisis**. Не спешите переворачивать страницу, узрев в начале статьи стандартный набор обещаний! **OFP** слишком самобытна, чтобы её, боже упаси, обходить стороной.

Для онлайнового игрока сюжет представляет небольшой интерес, но не упомянуть о нём просто не могу (оцените оригинальность...).

После смерти в 1982 году Брежнева на посту генсека сменились ещё два человека и к власти в 1985-ом пришёл Горбачёв. В качестве генсека Компартии СССР он представил новую политику, всякие там «гласность» и «перестройку». Многим такой подход не понравился. В разных уголках страны, которые правительство не могло толком контролировать, появились повстанческие группы. Особо ярым повстанцем оказался Иван Васильевич (!) Губа, генерал третьей армии. Он отказался служить новому правительству, желая вернуть поруганные коммунистические идеалы. Хуже всего, что взбунтовавшийся вояка контролирует ядерное вооружение, находящееся на острове Кольгуев, и при случае, не задумываясь, пустит его в ход. Отчаявшийся Горбачёв встречается с президентом Рейганом. Ушлые янки смекнули, что если не вмешаться, развяжется Третья Мировая, и Америке быстро наступит кирдык, предсказанный Данилой Багровым в фильме «Брат-2». НАТО соглашается помочь установить порядок на Кольгуеве и начинается операция Flashpoint! Понятно, судьбу стран вершат не генералы за круглым столом, а немытые потные парни, под дождём и с автоматом в руках кующие победу











родному Отечеству. На Кольгуев высаживаются американские солдаты, в числе которых, естественно, вы — простой американский (или русский — в зависимости от предпочтений) парень. Всё, занавес поднимается...

Теперь обратимся непосредственно к тому, ЧТО ждёт нас в игре. Не секрет, львиная доля усилий разработчиков идёт на создание добротного мультиплеера. Судя по опросам, около двух третей игровой общественности ждут **OFP** именно как онлайнового хита. **Codemasters** пока явно не ставят своей целью «догнать и перегнать **CS**», но уже на этом этапе разработки видно, что мультиплейер в **Flashpoint** будет знатный и в прицеле все-таки сам **CS**.

OFP vs. CS. Выбор оружия

Начнём с главного — с оружия. Помните **CS**? Там все стволы предельно сбалансированы. Так вот, в рассматриваемой игре не будет ни одного «лишнего» ствола! Так как играть придётся либо за «наших» (пока ходят упорные слухи, что «советская» сторона куда лучше сбалансирована, нежели союзники), либо за НАТОвцев и набор вооружения будет различаться, частично дублируясь.

Разработчики снова не смогли удержаться от соблазна столкнуть... эээ... лбами «наш» АК-74 и «союзническую» М-16. Так как бои будут проходить преимущественно на открытых пространствах, в игру водятся станковые и ручные пулемёты (кстати, при стрельбе из последних «от бедра» эффективность стремится к нулю, лучше уж залечь где-нибудь на холме...) и (куда уж без них!) снайперские винтовки. Попасть из последних в цель, увы, невероятно сложно. Мало того, что руки трясутся, так ведь стоит получить хоть лёгкое ранение, дрожь в руках приобретает такую амплитуду, что поразить врага можно лишь случайно.

Новацией в **OFP** можно считать полностью функциональную технику. Но о ней чуть ниже, а сейчас хочу лишь обмолвиться об оружии предназначенном для её непосредственного уничтожения. Здесь представлены «наши» РПГ и американские **SCUD Launcher'ы**,

Вот кое-какие забавные отрывки из официальных бесед геймеров с разработчиками, опубликованные на сайте Operation Flashpoint: Cold War Crisis:

?Какие ограничения накладываются на сетевую игру?

Фактически их нет. Но пока не выпущен dedicated сервер (он появится в сентябре ближе к выходу игры на американском рынке) для сетевой игры максимально приемлемым будет 20 игроков (это зависит от мощности сервера).

?Насколько изменился AI со времени выхода демо-версии?

Решено уже множество проблем. Например, солдаты, управляемые компьютером, убивали своих же, если те находились рядом (случайно попадали). Также теперь можно нормально передвигаться по многоэтажным зданиям.

?Можно ли будет как-то приукрасить униформу своих солдат в мультиплейере, например, выбрать цвет штанов, куртки и т.п.?

Да, а также разместить адрес интернет странички вашего отряда на технике.

?Можно ли будет изменять звуки в игре, например, звуки выстрелов?

Да, можно добавлять свои звуки.

?Будут ли в финальной версии игры персонажи женского пола и отдельные звуки/голоса для них?

Да.

?Насколько сложно создавать собственные модели?

Модели техники очень сложные. До того как мы пришли в BIStudio, мы думали, что пользователи сами смогут делать модели, но оказалось, что это под силу только тому, кто знает исходный код игры. Каждая модель имеет более 10 различных физических свойств, таких как, хитпоинты, масса (движок рассчитывает центр тяжести и воздействие физических сил в игре, например, попаданий из различных видов оружия, столкновений с препятствиями, передвижения и т.д.), определитель попадания, точки соприкосновения с землей и т.д. Но не достаточно рассчитать это только для моделей техники, нужны отдельные модели поведения для экипажа пассажиров, и то, что видят другие игроки снаружи. Наружная модель, видимая другим игрокам, разделена на несколько уровней детализации, и каждая отображается на различной дистанции (чем лучше ваш компьютера, тем дальше вы сможете видеть детальную картину происходящего). Также много других деталей, которые учитывались, например, освещение и просвечиваемость.

?Можно ли будет управлять гражданским транспортом?

Дааааа! Будут ситуации, при которых это единственный шанс на спасение.

?Почему для сюжета игры выбрана именно Европа 80-х?

Во-первых, немного устаревшее, но хорошее оружие — им сражать интереснее, чем уничтожать противника, используя последние достижения военной промышленности. Привноситься больше экшена, но в тоже время необходимо тактически мыслить и действовать сообща. Винтовки, джипы, танки, вертолеты — все что нужно для счастья :) Обстановка должна быть реальная, но конфликт вымышленный. А лучше всего подходит на эту роль противостояние США и СССР в период Холодной Войны. Да и он сильно изменен. Мы находимся в Праге, в самом центре Европы, и это, конечно, сильно повлияло на наш выбор.

?Какой размер самых маленьких островов?

300 метров.

?А как быть с А-10? Он же слишком быстро летает, всю карту пролетишь и не заметишь.

14-и километровый остров — достаточное пространство для него...

?А когда появится мультиплейерная демо-версия?

Работа над мультиплейерной демкой начнется только после выхода полной версии игры, но возможно она может появиться еще до того, как полная версия будет завезена в магазины. Игра появится лишь в июне. Английская версия будет готова в конце мая, но версии на других языках лишь через 3 недели. Но было решено выпустить игру одновременно по всему миру. А одной из причин этому послужили пираты, которые точно скопируют игру, как только она появится в одной стране, и распространят ее во всех остальных.

?Как будут действовать классы в мультиплейере?

Можно выбрать себе определенный класс (снайпер, пилот и т.д.) и присоединиться к игре (при этом на вас будет униформа данного класса). Ваши скиллы не будут меняться вне зависимости от выбранного класса (а вот скилл компьютерных игроков зависит от класса). Например, если вы снайпер, то сможете управлять самолетом А-10 не хуже пилота.

?Возможна ли будет свободная игра (без запретов на определенные действия) по сети и через Интернет?

Да, игра позволяет действовать без каких-либо ограничений.

?Будут ли продолжения после выхода игры?

Да, конечно. Будут добавляться новое оружие, техника, и все это будет на халяву. Также мы планируем поддерживать активистов, которые собираются делать моды к игре.

?Как запустить сетевую игру и выбрать свой отряд?

Запустить сетевую игру очень легко. Выбираете в основном меню пункт «Multiplayer» и попадаете на экран, где можно создать сервер или присоединиться к уже созданным играм. «Join game»даст список уже созданных сетевых (LAN) игр. В «Host game» будет предложено выбрать миссию, на которой предстоит играть. Указав нужную миссию, вы перейдете к экрану выбора стороны (НАТО, СССР или Повстанцы). Игроки могут сами перетащить свой ник в доступный слот, но это может сделать и сервер, тем самым заблокировав дальнейший выбор игроков (этот алгоритм работает и для целых команд). В нижнем левом углу серверного экрана отображаются ники игроков — красным (не готов) или зеленым (готов) цветом. Когда все закончат выбор, сервер может нажать кнопку «OK» и вас перебросит к выбору профиля. Здесь также либо вы, либо сервер переправят ник к доступному профилю той стороны, которую игрок выбрал ранее. Когда все готовы (ники — зеленого цвета), сервер жмет кнопку «OK» снова и вы оказываетесь на экране с описанием миссии. Здесь указаны цели и все детали отмечены на карте. Можно делать отметки на карте самостоятельно, дважды кликнув на ней и набрав нужный текст. Также можно сменить снаряжение (если это позволяет миссия) и посмотреть, кто находится в вашей команде, узнать их ранг. Когда все игроки готовы, сервер нажимает «Start game» и игра начинается.
В процессе игры можно общаться с другими игроками через текстовое поле, куда вводится сообщение. Стрелками можно выбрать каналы «Global» (со всеми игроками), «Side» (со своими войсками), «Squad member» (только со своим взводом). Также можно использовать голосовую связь, нажав «Caps Lock». После этого начинается запись звука с вашего микрофона, которая отправляется в тот канал, в котором вы находитесь...

ракетами из которых, если верить клятвам разработчиков, можно будет управлять в полёте. Что ж, охотно верим. Кстати, с оружием связано море тонкостей. Например, имея АК-74 с подствольным гранатомётом можно будет переключаться аж между четырьмя (!) режимами стрельбы («единички», «троечки», «очереди» и гранаты из подствольника). Кстати, М-16 почему-то очередями не стреляет...

Кроме того, для каждого вида оружия и бронетехники существует два вида прицеливания. Первый режим — обычный. При стрельбе из автомата надо ориентироваться на крестик в центре экрана (впрочем, в окончательном релизе его не будет), а при нахождении в танке — смотреть в такие маааленькие окошки. Второй режим — специальный. В нём используем снайперский прицел, целимся по мушке, а в танке задействуем систему наводки. Точность в таком режиме при полном здоровье становится максимально возможной.

Теперь пару слов о бронетехнике. Чего только нет! И танки Т-72 и джипы, и грузовики, и даже многофункциональные вертолёты МИ24-Е. Особенно меня впечатлили вертолёты. По желанию можно занять место пилота, стрелка или пассажира. Посадить вертолёт оказалось невероятно сложно, зато поразили его возможности как транспортного средства. Это совсем не циклопических размеров челноки из **Tribes**, это — реально существующая техника. Кроме того, полностью анимирована приборная панель. Стрелки на датчиках дёргаются, и при высоком разрешении ими даже можно пользоваться! В этом не было б ничего удивительного, если... речь шла о каком-нибудь авиасимуляторе. Подбить вертолёт, правда, тоже особого труда не составит. Поразили также танки. Исповедуя тотальный реализм, игра напоминает, что танком управлять должно 3 (!) человека: водитель, командир и стрелок. Первый ведёт машину, второй — наводит, третий — стреляет. И никак иначе! Вот он — мультиплейер...

Самой «крутой» тачкой на данный момент является советский танк «Шилка», который своими 23-миллиметровыми пулемётами сносит даже дома. А вы думали — игра максимально интерактивна. В финальном релизе будут присутствовать ещё и самолёты **A10 Thunderbolt**, а вот гражданских машин марки **Aston Martin**, обещанных поначалу, увы не будет — нет лицензии на марки, а покупать не хочется...

Есть ли в OFP жизнь после смерти?

В завершение технической части — пару слов о... самом игроке.

Он в **OFP** смертен, как ни в одной другой игре. Попадание в грудь или в голову летально, но и ранение в ногу принесёт немало неприятностей. Даже если удалось найти медика, дрожь в руках так и останется.

Согласно разработчикам будет несколько вариантов воскрешения после того как ты убит в игре и один из них поверите или нет... в виде чайки. «Хорошую религию придумали индусы...» как сказал бы Высоцкий, тем более что чайкой неплохо прикинуться для шпионских целей. Однако сообщаем что к разочарованию любителей птиц — данная возможность будет выключена в сетевой игре и чайка не будет иметь вооружения даже «натурального» (т.е. «какомета» — ред.).

Будет небольшой поклон в сторону **Team Fortress** в виде деления на классы. Особой разницы между ними нет, но, например, управлять вертолётом сможет только пилот. А у снайпера будут меньше дрожать руки при стрельбе из СВД, нежели у пулемётчика.

OFP — игра без... фрагов!

OFP, как говорится, это «не только ценный мех, а еще и» 4 режима игры. Первые два — исключительно для одиночного режима:

Mercenary [Наемник] — игрок может взять на себя отдельную операцию или шпионскую миссию. Ведите танк, расстреляйте колонну с вертолета или проникните в тыл врага для секретной спецоперации. Ничего особенного — тренировка к мультиплейеру.

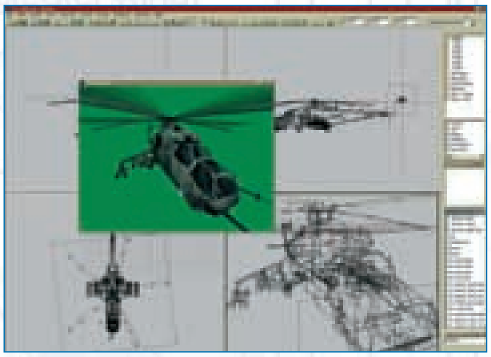
Career Soldier [Солдатская карьера] — По мере роста опыта пробивайтесь по служебной лестнице, спасая мир от третьей мировой войны. Вы почти готовы к сетевым поединкам...

Лишь набрав в **OFP** достаточно опыта и превратившись в ***Seasoned Veteran [Матерый Ветеран]*** стоит выходить на просторы того, что в игре называется **LAN & Multiplayer** — полномасштабное сетевое побоище по **TCP/IP**. Командир или рядовой, пилот или боец в составе танкового экипажа у каждого из игроков своя роль в надвигающемся конфликте. Это третий и самый главный режим **OFP**.

Есть и четвертый — ***Intelligence Operative [Оперативник Штаба]***. Для творческих натур — создавайте свои собственные уникальные одиночные и сетевые миссии с помощью простого в использовании Редактора Миссий. А также сценарии, стратегию и тактику, и — распространяйте их по Сети.

Нас, естественно, более всего интересует третий режим. Уже известно, что в сетевой игре можно будет использовать голосовую связь. Было бы здорово, если бы она ещё имела деление «свой — чужой», то есть — свои слышат, враги — нет.

Разработчики вроде как пообещали что отрядам можно будет создавать свои шевроны и опознавательные знаки, которые потом в сетевой игре будут появляться на рукавах униформы солдат и на бортах машин. Пока неясно как это будет сделано технически и ходят слухи, что каким-то образом на сервере **OFP** и через **XML**.



Итак, фраги в игре учитываться не будут!

Не берусь судить, как это заявление воспримет игровая общественность, но с уверенностью могу сказать, что вторым **Counter-Strike OFP** не станет именно по этой причине.

Недавно Codemasters сделала еще одно заявление по сетевой игре в **OFP**: «Лаги в **OFP** являются такой же проблемой, как и в любой другой сетевой игре. И хотя ограничения на количество онлайновых игроков реально не существует, все же надо учитывать скорость соединения и канал, на котором стоит сервер. Для владельцев кабельных модемов приемлемое число играющих находится в районе 12. Но с выходом **dedicated** сервера (и если он будет на канале **T1**) эти пределы существенно расширятся. У модемщиков пинг будет примерно такой же, как в **Quake3** или **CS** — 120-150 мс. Если же у вас **ISDN** — вам суждено крушить всех на поле боя с пингом 50-60 мс».

Защита от читов основана в основном на... самих игроках. Так как **OF** — командная игра, то полагают разработчики, взвода не будут сражаться в сетевом пространстве с другими взводами, которые используют читы (это будет отображаться в их статусе). А у каждого игрока (купившего лицензионную версию игры) будет свой номер, основанный на **CD key**, который позволяет точно определить, с кем они играют. Если ваш ник уже засветился как читерский, игра не позволит вам сменить его!..

Ничего не могу сказать, ловко придумано. Только вот покажите мне того, кто уже собирается купить лицензионную версию. Между тем, есть способ получить её задаром. Не так давно вышел полноценный редактор миссий для **OFP**. Весит он 12 Мб и взять его можно с российского ресурса

ЭКСПЕРТЫ: Владимир **КАРПОВ**

http://flashpoint. xaos.ru. Организаторы ресурса проводят конкурс на лучшую любительскую миссию, главный приз в котором — лицензионную версия **OFP**.

И уже сейчас, до выхода игры, делаются всевозможные модификации. Взять хотя бы, бешено популярный **Capture the Flag** — куда уж без него. Заметьте, что флаги не просто различаются по цветам, а это реальные флаги СССР и США.А игровой процесс ничем не отличается от старого доброго **Quake CTF**. Есть база, есть флаг. Задача — утащить флаг у врага и принести его на свою базу. Убитые игроки respawn`ятся на своей базе.

Пока основные российские ресурсы по OPF это **http://www.flashpoint.ru**, **http:// www.o-f.ru** и **http://flashpoint.xaos.ru**. Но скоро, я уверен, их станет куда больше.

P.S. Автор благодарит сайт **http://flashpoint.xaos.ru** за помощь в подготовке материала.

P.P.S. **SinglePlayer-демоверсию**, миссии для одиночной игры и кое-какие утилиты можно найти на диске этого номера «Страны Игр».

СИ-*ONLINE*

ЭКСПЕРТ: Blade **[RBG]** *(blade17@rambler.ru)*

NECROCASTLE — ФЭНТЕЗИ-КВЕСТ РУНЕТА

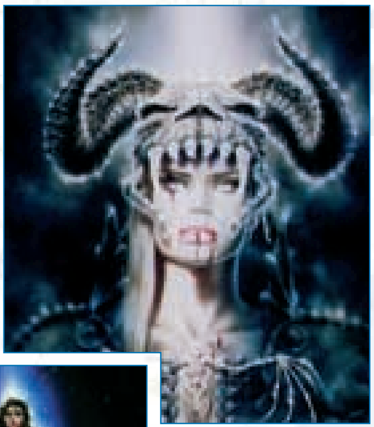
«Истина где-то рядом...»
(c) X-Files

Если полагаете, что леденящие душу истории про вампиров, оборотней, некромантов и зомби лишь пустые сказки, придуманные чтобы пугать маленьких детей, то спешу вас обрадовать — это не так. На самом деле параллельный мир теней м магии совсем рядом и чтобы его заметить надо просто знать чуть больше и чувствовать глубже, чем это свойственно обычному Homo sapience'у. Подтверждением этому может служить удивительный ресурс на http://necrocastle.narod.ru...

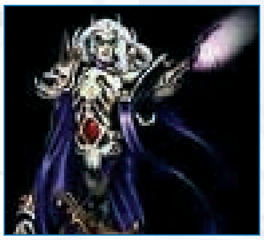
Конечно, многие из нас суровые прагматики, упертые агностики или воинственные детерминисты, но... в итоге каждый сам для себя решает, что правда, а что нет. И, как говорится, пусть вы не страдаете паранойей, но это еще не доказывает, что ОНИ за вами не следят...

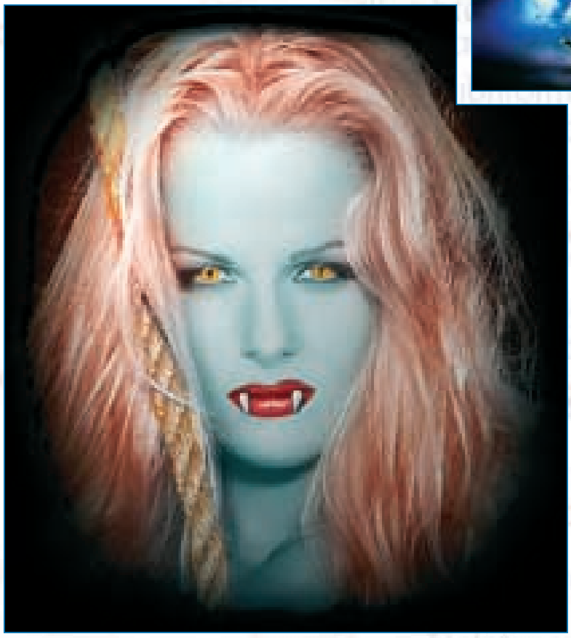
Главное отличие этого сайта от множества подобных, напичканных суеверной ерундой — это чертовская реалистичность рассказываемого. Приводятся исторические факты, даты и имена реально существовавших людей/существ. В принципе, любой здравомыслящий человек может отличить фантастику от реальности, но, тысяча чертей, если у вас после посещения этого сайта хоть раз не шевельнутся волосы на затылке (загривке?..), то, пожалуй, вы и сами существо призрачного мира.

Это не мифы, обросшие ненужными и неестественными деталями, здесь нет ничего специально надуманного (ну почти :-), все органично и очень к месту. Это увлекательное путешествие в совершенно иной мир, живущий по своим законам, совсем от нас не зависящим.











Интересно сделана навигация по сайту — в виде интерактивного рассказа (как в текстовых квестах). То есть, описывается ситуация и предлагаются варианты действия. В зависимости от того, что выберете, события будут развиваться по разному. Сюжет полностью нелинеен! Кроме того, тут же можно полюбоваться на потрясающие фэнтези рисунки.

На этом ресурсе хотелось бы особо отметить статьи про вампиров — на многие вещи после прочтения смотришь другими глазами и многое понимаешь про странности своих товарищей. Небезынтересно почитать про некромантов: отвергнутые Адом души, «неприкаянные» — третья сила между добром и злом, могущественнейшие и непонятные, преследующие свои неявные цели, имеющие власть над жизнью и смертью, но всегда остающиеся в стороне, в тени, не живые, но и не мертвые. Некроманты. Бр-р-р...

Надежду вселяет раздел о людях, так называемых «Охотниках», посвятивших свои жизни истреблению вампиров и прочей нежити. Есть статья о том, какими нам обычно показывают в кинофильмах этих самых Охотников. Поверьте мне, тут узнаешь многое, о чем раньше и не догадывался. Например, почему становятся одиночками, сильные и слабые стороны наемников и почему вампиры ненавидят и боятся Древних.

Это со стороны кажется смешным или глупым, но отбросив на секунду предрассудки, вы поймете, что да, все это может быть правдой, пусть дикой и страшной, разрушающей все что мы знаем, но правдой! Потому-то это все так логично, нет неувязок или непостижимых для человеческого сознания странностей.

Оглянись!

Нам страшно, не потому что кто-то что-то прошептал за спиной, а потому что понимаешь — это может оказаться реальностью...

Новая истина пугает, заставляет застыть в немом молчании и посмотреть на этот мир, на эту жизнь совсем другим и уже нечеловеческим взглядом...

СИ-*ONLINE*


ВЕСЬ ТИРАЖ УКОМПЛЕКТОВАН СПЕЦИАЛЬНЫМ ВЫПУСКОМ
ЖУРНАЛА "СТРАНА ИГР", ПОСВЯЩЕННЫМ ИГРЕ
Z: СТАЛЬНЫЕ ПАРНИ.
В МАГАЗИНАХ
И ЖУРНАЛЬНЫХ
КИОСКАХ ГОРОДА
С ИЮЛЯ 2001
СТАЛЬНЫЕ
ПАРНИ
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
ПО ВОПРОСАМ ОПТОВЫХ ЗАКУПОК ОБРАЩАЙТЕСЬ В КОМПАНИЮ "СОФТ КЛАБ",
ТЕЛ. 232-6952, E-MAIL: SALES@SOFTCLUB.RU

DESPERADOS: WANTED DEAD OR ALIVE



Максим Заяц

Продолжение. Начало в номере 11(92) за июнь 2001 года.

Миссия 9: Like a Thief in the Night



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1

1 Кэт выступает вперед (**a**) и, поправляя подвязку чулка, привлекает внимание ближайшего охранника. (**1**)
2 Дождавшись, пока его напарник (**2**) уйдет наверх, Кэт вырубает свою жертву (**1**) ударом ноги, следом за ним переводит в бессознательное состояние охранника (**3**), спящего возле дерева, — и быстро отступает вправо (**b**).
3 Вернувшийся охранник (**2**) замечает отсутствие своего напарника и бежит вниз посмотреть, что же случилось. Заметив лежащие на земле тела, он готовится приводить своих товарищей в чувство, но в этот момент сбоку подбегает Кэт, вырубает его ударом ноги и опять быстро отступает вправо (**b**).
4 Не время праздновать победу: отсутствие охранника (**2**) замечает его товарищ (**4**), патрулирующий отрезок дороги возле брода, — и, конечно же, идет вниз посмотреть, что случилось. История повторяется: подбежав сбоку, Кэт оглушает его.
5 Сэм переходит через реку и связывает оглушенных бандитов.
6 В игру вновь вступает Кэт: за деревьями по самому берегу реки она подползает сзади к двум оставшимся на этом берегу охранникам (**5**, **6**) и поочередно вырубает их ударами ноги. Главное — не дать одному из них сбежать.
7 Сэм связывает оглушенных охранников и отступает назад. Мы готовимся к переправе через реку. => **Рис. 2**

Рис. 2

1 Кэт встает посередине брода (**a**) и, поправляя подвязку чулка, поджидает первого бандита. (**1**)
2 Кэт оглушает подошедшего к ней бандита (**1**) ударом ноги, затем Джон относит его на другой берег, и Сэм связывает ему руки.
3 Кэт выходит на берег (**b**) и вновь поправляет подвязку чулка, на этот раз сосредоточив свое внимание на охраннике (**2**), стоящем на берегу за камнем. Эту операцию следует проводить в тот момент, когда бандит в белой шляпе (**3**) уйдет вправо.
4 Кэт оглушает подошедшего поближе охранника (**2**), затем Джон быстро переносит его на другой берег, и Сэм связывает ему руки.
5 Не сходя со своего места (**b**), Кэт готовит подвязку чулка для своей следующей жертвы — возвращающегося назад толстяка в шляпе (**3**). После того как он подходит поближе, Кэт оглушает его ударом ноги, а Сэм связывает ему руки.
6 Наша следующая жертва — толстяк в синей куртке (**4**), в него швыряет нож подбежавший поближе Джон.
7 Забрав нож, Джон убивает им зашедшего в тень деревьев (**c**) охранника (**5**), до недавнего времени патрулировавшего берег реки.
8 Следующая мишень — охранник, разгуливающий по дороге. Оставаясь в тени (**c**), Джон метает в него нож.
9 Забрав нож, Джон записывает задание **Quick Action**: метнуть нож в охранника (**7**), стоящего справа от толстяка в белой шляпе (**8**).
10 Встав за спиной у толстого бандита (**8**), Джон выполняет задание **Quick Action** и сразу же оглушает толстяка (**8**) ударом кулака. Тело убитого ножом охранника (**7**) необходимо как можно быстрее оттащить в тень (**c**), пока его не заметили бандиты (**9**, **10**), стоящие возле камня.
11 Сэм связывает оглушенному толстяку (**8**) руки.
12 В игру вступает Док: дождавшись, пока бандит (**11**) на вышке повернется в сторону костра, он бросает свою единственную склянку со снотворным газом под ноги охранникам (**9**, **10**), стоящим возле камня.
13 Практически одновременно Джон получает задание шагом добраться до вышки, подняться наверх и зарезать бандита-наблюдателя (**11**). Достаточно просто кликнуть ножом по цели — все остальное Джон выполнит сам.
14 Сэм связывает руки уснувшим охранникам (**9**, **10**).
15 Джон спускается с башни и осторожно проходит мимо костра налево, к укромному месту в долине (**x**). Зарезав ножом патрулирующего этот участок бандита (**12**), Джон возвращается к загону с лошадьми (**d**).
16 Перерезав ножом веревку у входа, Джон заходит в загон, собирает висящие на изгороди седла и седлает лошадей. Проделать все это необходимо с максимальной осторожностью, дабы не попасться на глаза охраняющим привязанного к столбу пленника (**13**) бандитам (**14**, **15**).
17 Поседлав лошадей, Джон осторожно выводит их из загона и перегоняет в укромную долину (**x**) в северо-западном углу карты. Джон может ехать на одной лошади, а вторую вести в поводу — для этого, сидя в седле, достаточно щелкнуть по ней один раз мышью. Седлать вторую лошадь необязательно.
18 Джон должен перегнать всех лошадей из загона в укромную долину (**x**) — это означает, что ему придется несколько раз возвращаться назад. Главное — не ездить галопом (двойной щелчок мыши) — перестук копыт мгновенно переполошит бандитов у костра, и миссия будет провалена. Для того чтобы ускорить процесс похищения лошадей, на помощь Джону можно привести остальных членов нашего отряда — позже они останутся ждать его в долине.
19 После того как все лошади будут стоять в «желтом секторе» долины (**x**), Джон должен вернуться ко входу в загон (**d**) и ждать, пока бандит в белой шляпе (**14**) отойдет от пленника (**13**) обратно к костру.
20 Выбрав подходящий момент, Джон подходит к пленнику (**13**), ножом перерезает стягивающие его руки веревки, затем, не теряя ни секунды, оглушает его ударом кулака и относит бесчувственное тело в долину, к лошадям — все это под носом возвращающегося к столбу охранника (**14**).
21 Наш план сработал: убедившись в том что все лошади из загона исчезли, толстяк (**14**) бежит к своему главарю, и тот на последней лошади скачет доложить о поражении Санчесу.

Миссия 10: Lullaby for four Aces

Рис. 1

1 Стараясь не попасть в поле зрения стоящего на стене часового (**1**), Джон переходит в левый нижний угол карты (**a**), затем бежит вправо и взбирается вверх по скале.
2 Стоя на последнем уступе (**b**), Джон швыряет нож в стоящего в углу крыши часового (**4**). Для того чтобы найти подходящее для точного броска место, Джон должен стоять справа.

3 Спустившись вниз на крышу, Джон забирает нож, а затем подползает к ближайшему охраннику (**5**) и убивает его ножом.
4 К следующему охраннику (**6**) также нужно подползти сзади. Убив его ножом, Джон переходит к предпоследней жертве — охраннику (**7**), сидящему на ящике возле двери. Его также можно убить ножом.
5 Последним оказывается спящий охранник (**8**) — зарезав его, Джон выбирает подходящий момент и спускается вниз по лестнице на крышу следующего здания прямо за спиной у пьяного бандита (**9**).
6 Зарезав пьяного бандита (**9**) ножом, Джон переходит к его спящему напарнику (**10**) и также убивает его. Очень важно, чтобы во время зачистки этой территории никто из охранников не успел поднять тревогу.
7 Через люк на крыше Джон спускается на первый этаж, и ситуация в крепости меняется: испугавшийся непонятно чего толстый бандит в белой шляпе (**11**) выбегает из-под навеса и начинает патрулировать двор. Джон должен выйти из-за двери и метнуть в него нож в тот момент, когда толстяк (**11**) подойдет вплотную к горе (**c**).
8 Забрав нож, Джон подползает к сидящему на бочке охраннику (**12**) и убивает его.
9 Следующей жертвой становится бандит (**13**), стоящий возле двери — Джон подходит к нему и убивает его ножом.
10 В игру вступает Док: он перебирается в левый нижний угол экрана (**a**) и расходует один из своих дальнобойных патронов для того чтобы избавиться от сидящего на крыше охранника (**1**).
11 Док смещается немного правее и расходует последний дальнобойный патрон на охранника (**3**), стоящего на крыше справа от ворот.
12 Джон прячет лежащие во дворе тела убитых охранников (**11**, **12**, **13**) за ближайшей дверью и затем, стараясь не попасть в поле зрения бандита (**14**), сидящего на ящиках слева, открывает ворота, выходит и встает справа от них (**d**).
13 Записываем задание **Quick Action**: Джон должен метнуть нож в охранника (**2**), сидящего в данный момент на башне.
14 В игру вступает Кэт: встав в «мертвой зоне» (**e**) под башней с последним оставшимся у ворот охранником (**2**), она подбрасывает в поле его зрения одну из своих карт (возможно, придется бросить несколько карт, пока они не привлекут его внимание). После того как охранник спустится с башни и выйдет за ворота, Джон должен выполнить задание **Quick Action** — метнуть в него нож.
15 Джон оттаскивает тело охранника (**2**) поближе к скале, а Кэт заходит в открытые ворота и, стоя во дворе вне поля зрения сидящего на ящиках охранника (**14**), поправляет подвязку чулка, привлекая внимание бандита (**15**), стоящего возле камней. После того как он подходит поближе, Кэт вырубает его ударом ноги.
16 В игру вновь вступает Джон: стараясь не попасть в поле зрения сидящего на ящиках охранника (**14**), он заходит во двор, убивает ножом оглушенного Кэт бандита (**15**) и прячет тело за ближайшей дверью.
17 Джон подползает к сидящему на ящиках охраннику (**14**) и убивает его ножом.
18 Следующей жертвой становится бандит (**16**), лежащий у ящиков с другой стороны, — зарезав его ножом, Джон прячет оба тела за дверью.



Рис. 1


Рис. 2

19 Кэт выкладывает во дворе «дорожку» из карт (**x**), ведущую за ворота (ближайшую к охранникам карту необходимо класть последней), — и прячется за дверью. На приманку клюют сразу двое бандитов (**17**, **18**), охранявших крышу следующего здания. Следуя на небольшом расстоянии друг от друга, они идут по «дорожке» из карт. Из-за двери за спиной у охранников (**17**, **18**) выходит Джон — он догоняет их, убивает ножом и прячет тела в доме.
20 Кэт снова в игре: она встает перед «дорожкой» и, поправляя подвязку чулка, привлекает внимание разгуливающего перед домом охранника (**19**). Дождавшись, пока он сделает несколько шагов по направлению к ней, Кэт убегает и прячется за дверью.
21 История повторяется: заметивший Кэт охранник (**19**) видит «дорожку» карт и отправляется по ней за ворота — Джон тем временем выходит из дома, догоняет его и убивает ножом.
22 Дождавшись, пока толстяк в шляпе (**20**) уйдет влево, Джон убивает ножом спящего возле ящиков охранника (**21**) и прячет тело в доме.
23 Джон поднимается на крышу небольшой башни, убивает ножом спящего там охранника (**22**) и прячет тело в доме.
24 На крышу поднимается Док — он забирает лежащие там дальнобойные патроны и, дождавшись, пока толстяк в шляпе (**20**) будет выходить из двери, (**f**) убивает его (необходимо заранее навести прицел на предполагаемое место выстрела).
25 Через некоторое время бандит (**23**), охраняющий лестницу, засыпает — Джон может беспрепятственно подойти к нему, убить его ножом и спрятать тело за ближайшей дверью.
26 Джон взбирается по приставной лестнице на крышу здания слева. => **Рис. 2**



Рис. 3


Рис. 4

Рис. 2

1 К стоящему на крыше (**a**) Джону присоединяется Док — он бросает склянку со снотворным газом под ноги стоящим на соседней крыше охранникам (**1**, **2**). Следует соблюдать осторожность и не спугнуть собаку, сидящую на доске (**b**) между крышами и вполне способную раньше времени поднять тревогу.
2 Вскоре уснувших охранников (**1**, **2**) замечает их напарник (**3**), вышедший из-за двери справа. Он подбегает поближе — и в этот момент Джон метает в него нож.
3 Пройдя по доске (**b**) (испуганная собака уже не опасна), Джон перебирается на соседнюю крышу, забирает свой нож и приканчивает им уснувших охранников — а также их товарища (**4**), уснувшего возле лестницы.
4 Джон прячет тела в доме, затем заходит в дверь справа от убитых охранников (SHIFT + **щелчок мыши**) и поднимается наверх, под навес (**c**).
5 Стоит Джону выйти из-под навеса, как справа распахивается дверь, и оттуда выходит толстяк (**5**), не поладивший со своей подружкой. Он занимает пост перед лестницей, ведущей ко входу в башню.
6 Джон поднимается по приставной лестнице на крышу с тремя охранниками (**6**, **7**, **8**) и прячется за дверью в уголке справа (**d**). Дождавшись, пока толстяк (**5**) повернется к нему спиной, Джон поднимается по лестнице наверх и убивает его ножом.
7 Проделав тот же путь, к Джону присоединяются остальные члены нашего отряда.
8 Джон поднимается по деревянной лестнице ко входу в башню — и сразу же швыряет нож в появившегося из-за двери бандита (**9**).
9 На верхнюю площадку поднимаются остальные члены нашего отряда, и Док открывает отмычкой дверь, ведущую в башню.
10 Дождавшись, пока Санчес (**10**) начнет уходить от двери влево, Кэт забегает внутрь и вырубает его ударом ноги.
11 Остатки банды Санчеса возвращаются в крепость, и мы спешно заводим внутрь башни остальных персонажей.
12 Сэм связывает оглушенного Санчеса (**10**), Джон подхватывает его на руки, и все вместе они прячутся на лестнице, ведущей на нижние ярусы башни. Дождавшись, пока уляжется суматоха и вновь прибывшие бандиты разойдутся по своим местам, мы готовимся прорываться к воротам крепости. => **Рис. 3**

Рис. 3

1 Периодически заходящего в башню толстяка в шляпе (**1**) убивает из дробовика Сэм.
2 Сэм с Доком собирают разбросанные в башне ящики с динамитными шашками, склянки со снотворным газом и дальнобойные патроны.
3 Сэм швыряет динамитную шашку под ноги охраннику (**2**), стерегущему дверь, — и отбегает в сторону. Взрывом должно также оглушить бандита (**3**), засевшего под лестницей.
4 Мы сохраняем игру. Дождавшись, пока охранник (**4**) зайдет в небольшое строение (**a**) в верхней части экрана, Сэм выползает из башни и ползет по мосту по направлению к нему. Подобравшись как можно ближе, Сэм убивает охранника (**4**) парой выстрелов из дробовика (если его при этом заметят охранники снизу, стоит перезагрузить игру и сделать еще одну попытку).
5 Если Сэм был ранен в ходе перестрелки, Док должен подползти поближе и перевязать его.
6 Сэм переползает на угол деревянных мостков (**b**).
7 Если одному из бандитов придет в голову мысль подняться к тому месту (**b**), где лежит Сэм, тот должен убить его из дробовика.
8 Брошенные Сэмом динамитные шашки (**c**, **d**, **e**, **f**, **g**) должны убить или оглушить большую часть стоящих у лестницы бандитов.
9 Сэм возвращается ко входу в башню и продолжает зачистку территории. На этот раз он должен оглушить бандитов, укрывшихся под навесом (**h**) (достаточно просто взорвать шашку сверху), бандита, засевшего возле ящиков (**5**), и остаток охранников внизу у лестницы (**i**).
10 Заключительный штрих — уничтожение бандитов, засевших на крышах слева (**k**, **l**), и пулеметчика. Для того чтобы успешно избавиться от них, Сэму придется спуститься еще немного ниже.
11 К Сэму присоединяется Док, и мы переключаем свое внимание на внутренний двор крепости. => **Рис. 4**

Рис. 4
1 Стоя на краю крыши (**a**), Док с помощью дальнобойных патронов избавляется от большей части патрулирующих внутренний двор бандитов (**1**, **2**, **3**, **4**).
2 Последних двух (**5**, **6**) засевших за ящиками он усыпляет, подбросив им под ноги склянку со снотворным газом, — это можно сделать из-за угла здания (**b**).
3 Джон подхватывает на руки оглушенного и связанного Санчеса, и наши герои вместе возвращаются к своим лошадям (**c**). Мы уезжаем из крепости, увозя с собой ценный «трофей».

Миссия 11: Ambush at Snake Pass

Рис. 1

1 Джон взбирается вверх по скале и ножом убивает обосновавшихся там бандитов (**1**, **2**).
2 Выбрав момент, когда бандит (**3**) спустится вниз и повернется к скале спиной, Джон спускается по скале и швыряет нож ему в спину.
3 Забрав нож, Джон бегом возвращается назад и ложится на землю (**a**).
4 Еще один бандит (**4**), заметив отсутствие своего напарника, бежит вниз посмотреть, что же случилось. Как только он окажется рядом с лежащим на земле телом, Джон должен метнуть ему в спину нож.
5 Отсутствие бандита (**4**) также не проходит незамеченным — наверху начинается переполох. Дождавшись, пока перестанет играть тревожная музыка, Джон выбегает на небольшое плато (**b**) и швыряет нож в сидящего на камне бандита (**5**).
6 Забрав нож, Джон должен спрятать тело рядом с остальными.
7 К Джону присоединяется Док, и мы продолжаем зачистку каньона. => **Рис. 2**

Рис. 2
1 Док встает рядом с небольшими кустиками травы (**a**) и, дождавшись, пока часовой (**1**) подойдет к сидящему на камне толстяку в белой шляпе (**2**), бросает им под ноги склянку со снотворным газом.
2 Док прячется за камнем слева (**b**) и, дождавшись, пока еще один толстяк в белой шляпе (**3**) заметит лежащие на земле тела и подбежит проверить, что же случилось, бросает ему под ноги вторую склянку.
3 В игру вступает Джон: он подползает к сидящим на краю скалы бандитам (**4**, **5**) и убивает их ножом. Зарезав также бандитов (**1**, **2**, **3**), нанюхавшихся снотворного газа, он присоединяется к стоящему за камнем (**b**) Доку.
4 Еще одного часового (**6**) начинает беспокоить отсутствие напарника, и он бежит вниз проверить, что же случилось. Дождавшись, пока он подбежит к лежащим на земле телам, Джон подходит немного поближе и швыряет в него нож.
5 Забрав нож, мы готовимся к расчистке подступов к мосту. => **Рис. 3**

Рис. 3

1 Дождавшись, пока часовой (**1**) начнет удаляться в сторону ворот, Джон выбегает из-под каменной арки (**a**) и бросает нож в стоящего прямо перед ней бандита (**2**). Скорее всего тот успеет заметить Джона и даже сделает несколько шагов по направлению к своим товарищам — но нож должен опередить его. Важно рассчитать момент так, чтобы упавшее тело не заметил охранник (**3**) у ворот.

Миссия 11: Ambush at Snake Pass



Рис. 1

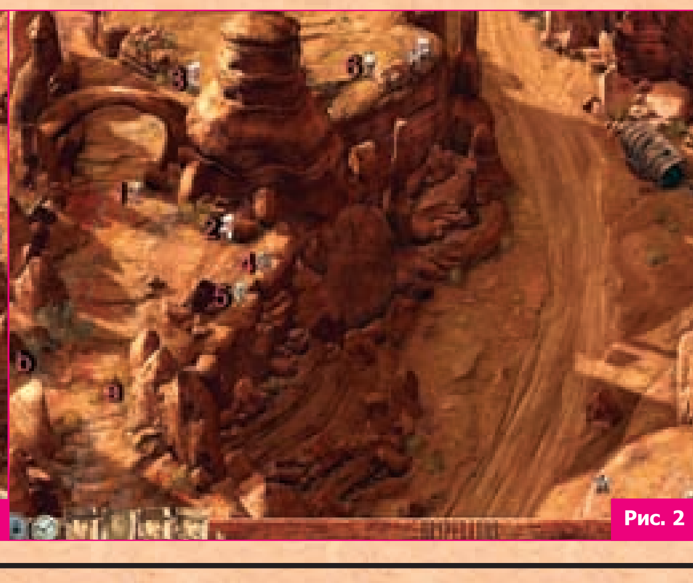


Рис. 2

Миссия 11: Ambush at Snake Pass


Рис. 3


Рис. 4

2 Джон подползает к телу убитого бандита (**2**), забирает свой нож, возвращается назад и прячется за аркой.
3 В игру вступает Кэт: дождавшись, пока часовой (**1**) начнет удаляться в сторону ворот, он выходит из-под арки (**a**) и поправляет подвязку чулка.
4 Вскоре часовой (**1**) возвращается и, заметив Кэт, подходит к ней. В этот момент Кэт вырубает его ударом ноги.
5 Джон прячет тело часового (**1**) за аркой, и в игру вступает Док: он подползает к воротам и, встав справа от них (**b**), перебрасывает через стену последнюю склянку со снотворным газом так, чтобы она упала рядом со вторым бандитом (**4**).
6 Джон подползает к воротам, встает справа от них (**b**) и, дождавшись, пока охранник (**3**) отвернется в сторону, проходит в ворота.
7 Встав за воротами слева (**c**), Джон бросает нож в охранника (**3**).
8 Поднявшись по лестнице на деревянную платформу, Джон забирает свой нож и убивает заснувшего бандита (**4**). Мы переключаем свое внимание на бандитов, охраняющих мост через ущелье. => **Рис. 4**

Рис. 4

1 Джон подходит слева к бандиту (**1**), сидящему возле разрушенной башни, и швыряет в него нож.
2 Забрав нож, Джон возвращается назад и прячется за аркой.
3 В игру вступает Док: забрав лежащие слева дальнобойный патроны, он отходит как можно дальше от моста и одним точным выстрелом убивает пулеметчика (**2**) на башне на противоположной стороне ущелья.
4 Толстяк (**3**) в белой шляпе замечает убитого пулеметчика и поднимается на башню. Когда он оказывается наверху, Док стреляет в него.
5 Док забирается на мостки (**a**). Дождавшись, пока бандит (**4**), патрулирующий тропинку слева от моста, поднимется наверх и подойдет как можно ближе к башне, Док убивает его — и затем расходует два оставшихся дальнобойных патрона на двух бандитов (**5**, **6**), подбежавших к телу убитого напарника.
6 К спрятавшемуся за аркой Джону присоединяются Док и Кэт, Сэм встает слева от входа в разрушенную башню (**b**).
7 Мы переключаемся на спрятавшегося за аркой Джона. Толстяк (**7**) в белой шляпе, мирно сидевший на краю скалы, решил выяснить, откуда доносятся выстрелы, — и заметил тело убитого Джоном бандита. Толстяк (**7**) со всех ног бежит к мосту, а Джон бежит за ним следом и швыряет в него нож.
8 Джон возвращается к арке и осторожно, стараясь не попасть в поле зрения сидящего возле скалы на краю утеса бандита (**8**), встает слева от него (**c**).
9 Записываем задание **Quick Action**: Джон должен убить двух бандитов (**8**, **9**), выстрелив в них из револьвера.
10 Джон швыряет нож в сидящего внизу бандита (10), в тот же момент выполняет задание **Quick Action** и отбегает в сторону для того чтобы не попасть под выстрелы с противоположной стороны ущелья.
11 Среди бандитов, оставшихся на противоположной стороне ущелья, начинается паника, некоторые из них (**12**, **13**, **14**) бегут по мосту к Сэму, который снимает их точными выстрелами из-за угла (**b**). В случае, если бандиты (**12**, **13**, **14**) не побегут по мосту, Сэм может выманить их, выстрелив из дробовика в воздух. Критически важно для нас избавиться только от одного из них (**12**) — того, что стережет мост.
12 Сэм встает на краю обрыва (**d**) и стреляет в последнего бандита (**15**), стерегущего мост. Даже если не удастся убить его, бандит (**15**) все равно отбежит немного назад.
13 Сэм проходит по мосту и взбирается на башню (**e**).
14 На башне (**e**) установлен пулемет с вполне приличным боезапасом, которого как раз достаточно для того, чтобы Сэм мог как траву выкосить всех расположившихся поблизости бандитов (**16**, **17**, **18**, **19**, **20**, **21**). В случае, если патронов все-таки не хватит, оставшихся бандитов можно добить из дробовика.
15 Джон забирает свой нож, присоединяется к Сэму, и вместе они продолжают зачистку правой стороны ущелья. => **Рис. 5**

Рис. 5

1 Джон швыряет нож в спину бандиту (**1**), сидящему на краю ущелья.
2 Забрав нож, Джон дожидается, пока часовой (**2**) поднимется наверх и подойдет к краю ущелья, подбегает поближе и швыряет в него нож.
3 Следующей жертвой Джона становится бандит (**3**), сидящий возле камня. Метнув в него нож, Джон относит тело наверх.
4 По тропинке (**Рис. 4 — f**) Джон спускается со скалы в ущелье и бежит вниз, к полуразвалившемуся фургону. При этом Джон должен производить как можно больше шума, и в результате старания его будут вознаграждены — из открывшейся стенки покажется дуло пулемета и физиономия спрятавшегося в фургоне бандита (**4**).
5 Метнув в засевшего в фургоне бандита нож и затем забрав его, Джон вновь взбирается по тропинке на скалу. Вместе с Сэмом они пробегают по мосту и возвращаются к лошадям и связанному Санчесу. => **Рис. 6**

Миссия 11: Ambush at Snake Pass


Рис. 5


Рис. 6

Рис. 6

1. Мы сохраняем игру. Дождавшись, пока часовой (**1**) уйдет вправо, Сэм прячется за скалой (**a**) и один раз стреляет в землю (по направлению к лошадям).
2. Стоя за скалой, Сэм отстреливает сбежавшихся на шум бандитов (**1**, **2**, **3**) из дробовика.
3. Дождавшись, пока часовой (**4**) начнет уходить влево, Джон по тропинке поднимается на скалу, подползает к нему сзади и убивает его ножом.
4. Следующими жертвами Джона становятся бандиты (**5**, **6**), сидящие на краю ущелья, — он подползает к ним сзади и убивает их ножом.
5. Последнего бандита (**7**), охраняющего мост, Джон убивает, метнув в него свой нож.
6. Забрав лежащий за воротами бочонок с динамитом, Сэм устанавливает его у завала в дальней части ущелья (**Рис. 4** — **g**), отходит на безопасное расстояние и поджигает запал.
7. Путь свободен: взобравшись на лошадей и ведя в поводу коня Санчеса, наши герои скачут на север и выбираются из предательского ущелья.

Миссия 12: Escape from El Paso

Миссия 12: Escape from El Paso



Рис. 1



Рис. 2

Рис. 1

1. Дождавшись, пока помощник шерифа (**1**) уйдет со двора, Джон встает, спускается по лестнице на ближайшую крышу (**a**) и снова ложится возле самого края.
2. Дождавшись, пока вернувшийся во двор помощник шерифа (**1**) повернется к нему спиной, Джон швыряет в него нож, затем спускается вниз, забирает нож и прячет тело в ближайшем доме (**b**).
3. Дождавшись, пока второй помощник шерифа (**2**) уйдет вниз и прибывший поезд отвлечет внимание большинства собравшихся во дворе солдат, Джон подходит к воротам и швыряет нож в стоящего возле белого двухэтажного дома (**c**) солдата (**3**).
4. Нож необходимо сразу же забрать, тело солдата — спрятать за дверью.
5. Дождавшись следующего поезда, Джон выходит на балкон, а оттуда по лестнице поднимается на крышу и прячется за дымовой трубой (**d**). Необходимо, чтобы суетливый горожанин (**4**) с ружьем в этот момент убегал от лестницы.
6. Дождавшись, пока горожанин (**4**) пробежит мимо него, Джон швыряет нож ему в спину.
7. Дождавшись, пока оставшийся на крыше солдат (**5**) уйдет вниз, Джон забирает нож и вновь прячется за дымовой трубой (**d**).
8. Выбрав подходящий момент, Джон выходит из своего укрытия и швыряет нож в спину солдату (**5**).
9. Забрав нож и дождавшись очередного поезда, Джон спускается на балкон и вновь заходит в дом, а оттуда возвращается во двор, где бесславно погиб помощник шерифа (**1**), и заходит в большой деревянный дом (**b**).
10. Выбрав подходящий момент, Джон выходит на улицу и осторожно, стараясь не попасть в поле зрения солдат (**6**, **7**), охраняющих вход в здание тюрьмы, начинает подниматься по каменной лестнице.
11. Дождавшись, пока горожанин (**8**) начнет уходить влево, Джон идет за ним следом и швыряет ему в спину нож.
12. Забрав нож, Джон спускается по лестнице в небольшой дворик (**e**) и находит там Сэма, общающегося с очаровательной горожанкой. С этого момента мы можем управлять двумя персонажами.
13. Джон выходит со двора через каменную арку и швыряет нож в вооруженного горожанина (**9**), охраняющего боковой вход в салун. Тело необходимо отнести назад во двор (**e**) и спрятать в доме подружки Сэма.
14. Джон прячется за стеной сарая и, дождавшись, пока патрулирующий улицу солдат (**10**) отправится вниз, к офису шерифа, идет за ним следом.
15. Спрятавшись в сарае (**f**) слева от ворот (SHIFT + **щелчок мыши**), Джон дожидается, пока солдат (**10**) еще раз пройдет мимо него вниз, к офису шерифа, затем выходит из своего укрытия и швыряет нож ему в спину. Тело убитого необходимо спрятать в том же сарае.
16. Стоя перед большим деревянным зданием (**b**), Джон и Сэм дожидаются, пока по улице проедет очередной дилижанс, и, двигаясь рядом с ним, проходят мимо солдат (**6**, **7**), охраняющих вход в здание тюрьмы.
17. Миновав солдат (**6**, **7**), Джон и Сэм заходят в последний дом (**g**) на этой улице.
18. Дождавшись, пока солдат (**11**) зайдет во двор дома, Джон выходит из-за двери у него за спиной и швыряет в него нож.
19. Забрав нож и дождавшись, пока патрулирующий двор перед церковью солдат (**12**) уйдет вправо, Джон выходит из-за угла и швыряет нож в солдата (**13**), стоящего возле церковной пристройки.
20. Спрятав тело убитого в пристройке и дождавшись, пока патрулирующий церковный двор солдат (**12**) уйдет вправо, к железнодорожным путям, Джон покидает свое укрытие, идет за ним следом и швыряет нож ему в спину.
21. Тело убитого можно спрятать на кладбище (**h**) позади церкви. Там же Джон находит Дока, и с этого момента мы можем управлять тремя персонажами.
22. С помощью своих отмычек Док открывает ближайшую дверь церкви, поднимается на колокольню (**i**) и забирает лежащие там дальнобойные патроны. Теперь, для того чтобы упростить себе дальнейшее прохождение этой миссии, мы должны остановить поезд. => **Рис. 2**

Рис. 2

1. Дождавшись, пока помощник шерифа (**1**) вслед за машинистом (**2**) паровоза отправится в сортир (**a**) рядом с салуном, Док подбегает к забору (**b**) и забрасывает в сортир склянку со снотворным газом. Без машиниста поезд уже никуда не уедет. :)
2. Дождавшись, пока расхаживающий по крыше солдат (**3**) отвернется от сортира (a), Джон подходит к ограждению (**c**) с внешней стороны и швыряет нож в охраняющего сортир (**a**) солдата (**4**). Не теряя ни секунды, Джон подбегает к стоящему перед салуном уборщику (**5**), оглушает его и прячет тело солдата (**4**) в сортире (**a**).
3. Сэм присоединяется к Джону с Доком и связывает лежащих в сортире (**a**) помощника шерифа (**1**) и машиниста паровоза (**2**), а также лежащего перед салуном уборщика (**5**).
4. Джон заходит в здание напротив салуна, выбирается на крышу за спиной у расхаживающего там солдата (**3**), швыряет в него нож и затем, забрав нож, спускается вниз.
5. На эту же крышу забирается Док. Дождавшись, пока патрулирующий улицу солдат (**6**) подойдет к двум горожанам (**7**, **8**), стоящим у двери следующего дома, он бросает им под ноги склянку со снотворным газом.
6. Сэм связывает заснувших горожан.
7. Док поднимается на крышу следующего дома (**d**) и забирает лежащие там склянки со снотворным газом.
8. Джон подходит к солдату (**9**), засевшему у бочек возле железнодорожных путей, и швыряет ему в спину нож.
9. Забрав нож, Джон подходит к солдату (**10**), сидящему возле ящиков, и швыряет в него нож.
10. Забрав нож, Джон относит тело солдата (**10**) назад, к бочкам. Наша следующая задача: добраться до укрытия Кэт. => **Рис. 3**

Миссия 12: Escape from El Paso



Рис. 3



Рис. 4

Рис. 3

❶ Док заходит в дом слева от привокзального отеля, Джон встает у входа (**a**).
❷ Дождавшись, пока солдат (**1**) пойдет от перекрестка налево, Док выходит на балкон (**b**) и швыряет склянку со снотворным газом под ноги двум горожанам (**2**, **3**), стоящим на перекрестке, — и сразу же вновь прячется в доме.
❸ Через несколько секунд упавших горожан (**2**, **3**) замечает толстяк (**4**), стоящий возле отеля, и солдат (**5**), охраняющий ворота у моста. Горожанина можно проигнорировать... пока... а в подбежавшего солдата (**5**) Джон швыряет нож.
❹ Стараясь не попасть в поле зрения встревоженного толстяка (**4**), Джон забирает свой нож и прячется в небольшой пристройке (**c**) слева.
❺ Вскоре патрулирующий этот перекресток солдат (**1**) возвращается назад — и видит лежащих на земле товарищей. Он подбегает к ним, и в этот момент Джон выбегает из сторожки и швыряет в него нож.
❻ Теперь нужно действовать быстро: встревоженный толстяк (**4**) и девица (**6**) со второго этажа со всех ног бегут к следующему зданию — предупреждать укрывшихся там горожан. Джон должен встать перед входом (**d**) и встретить каждого из них хорошим ударом кулака.
❼ Сэм связывает уснувших и оглушенных горожан, Джон забирает свой нож.
❽ Джон заходит в небольшой дворик справа (**e**) и разговаривает с Кэт. С этого момента мы можем управлять четырьмя персонажами.
❾ Джон заходит в дверь под аркой (рядом с развешанным на веревках бельем), поднимается на балкон и оглушает стоящую там толстуху (**7**) ударом кулака, после этого Сэм связывает ее.
❿ Нам пора убираться из этого городка, но прежде необходимо раздобыть лошадей. => **Рис. 4**

Рис. 4

❶ Дождавшись, пока помощник шерифа (**1**) отправится во двор (**a**), Джон проползает по мосту за спиной у двух солдат (**2**, **3**) и швыряет нож ему в спину. После этого Джон должен быстро оглушить двух горожанок (**4**, **5**), которые могут поднять тревогу.
❷ Док, Сэм и Кэт проползают по мосту и присоединяются к Джону.
❸ Джон забирает свой нож, вместе с Доком они забираются на крышу соседнего дома и прячутся за бочкой (**b**).
❹ Дождавшись, пока солдат (**6**) вернется от ворот к своим товарищам (**7**, **8**), Док выходит из-за бочки и швыряет им под ноги склянку со снотворным газом. Вторую склянку он бросает на то же место после того, как к упавшим солдатам подбегает сидевший справа горожанин (**9**).
❺ Джон спрыгивает с крыши в седло стоящей внизу лошади, затем быстро спрыгивает на землю и оглушает оставшегося во дворе мирного горожанина (**10**).
❻ Сэм спрыгивает с крыши в седло, затем на землю и связывает уснувших и оглушенных горожан.
❼ Кэт спрыгивает вниз вслед за остальными членами отряда.
❽ У нас есть три поседланных лошади, четвертая — лошадь Джона — находится во дворе за зданием вокзала. => **Рис. 1**

Рис. 1

❶ Мы сохраняем игру. Для того чтобы избавиться от охраняющих двор солдат (**14**, **15**, **16**, **17**, **18**, **19**), Док должен занять позицию напротив офиса шерифа (**j**) и выстрелить дальнобойным патроном по первому солдату (**14**). Все остальные солдаты будут по очереди подбегать к телу убитого, представляя собой великолепную мишень для Дока. Если что-то пойдет не так и он упустит хотя бы одного из них, стоит перезагрузить игру и сделать еще одну попытку. Главный плюс этой операции заключается в том, что стоящие возле поезда солдаты ничего не замечают.
❷ Последнего солдата (**19**), обосновавшегося возле офиса железнодорожной компании и не желающего покидать свой пост, Док снимает одним точным выстрелом с угла крыши (**k**) белого каменного здания.
❸ После этого Джон забегает во двор и, оглушив носящихся вокруг перепуганных мирных горожан, седлает свою лошадь и присоединяется к остальным героям. Уже на лошадях они покидают город по дороге, ведущей на юго-запад.

Продолжение следует...

СИ TACTIX

КОДЫ PC, PS

КОДЫ PC

TROPICO

Для ввода чит-кодов, зажмите клавишу [CTRL]. Если хотите ввести код еще раз, отпустите [CTRL], затем снова нажмите ее и печатайте код:
pesos — добавляет $20,000
contento — поднимает счастье на 10
rapido — быстрая постройка

INSANE

Вводите коды, находясь в Главном игровом меню:
INEEDMORECARS — открыть все, за исключением генераторов
TERRAFORMERS — генератор трасс
INEEDMOREMAPS — открыть все трассы
GOKARTZ — маленькие колеса на автомобилях
BIGFOOTZ — большие колеса на автомобилях
BIGHEADZ — большие головы у водителей
BOXERZ — у водителей большие руки и ноги
FONEKART — секретный уровень
SPEEDRACER — быстрый заезд

M.I.A. MISSING IN ACTION

mia dog — неограниченный боезапас и полная броня
mia level — сделать доступными все уровни
mia complete — пропустить уровень
mia full — пополнить использованные боеприпасы

AGHARTA: THE HOLLOW EARTH

TISTAAFL — все статьи
DEBUGON — включить режим разработчика
DEBUGOFF — выключить режим разработчика

ECONOMIC WAR

Нажмите клавишу [ENTER] и печатайте коды в диалоговом окне:
redemption — ваша страна становится сильнее
beauty — остальные страны становятся дружественными

4X4 Evolution

Во время игры нажмите комбинацию [ENTER] + [SHIFT] + [ALT] + [E], а затем печатайте коды:
4x4 — большие покрышки
5x5 — большой грузовик
99x99 — No Game Over

CLIVE BARKER'S UNDYING

Нажмите [TAB], чтобы открыть диалоговое окно, а затем вводите приводимые ниже коды:
eh — режим Бога
clive — режим Бога X2
gniydnu — секретный уровень (UK Version)
houndog — Howlers перестают атаковать
satan — бесконечное здоровье
bring # — получить предмет (значок # означает нужный предмет, например, manawell)
slomo # — увеличить скорость игры (значок # варьирует от 1 до 5)
addall — получить все оружие и все заклинания
set aeons.patrick health 999 — добавить 999 пунктов здоровья
set aeons.patrick mana 999 — добавить 999 пунктов маны
AmpAttSpell — повысить уровень выбранного заклинания
assall — создать осла
infiniteMana 1 — бесконечная мана (0=выключить режим)
becomeLight 1 — включить освещение (0=выключить режим)
flight — включить режим полета
showfps — показать количество кадров в секунду
behindview 1 — включить вид от третьего лица
setjumpz # — установить уровень высоты прыжков (значок # варьирует от 0 до 1000)

GLOBAL DOMINATION

aaawwww — полные хранилища ракет
dad + 4 [SHIFT] — запуск из всех хранилищ
dddww + 2 [SHIFT] — разделиться в полете
daww, 2 [SHIFT], **a** — произвести все ресурсы
1 [SHIFT], **wwaaadada** — умная бомба
w, 1 [SHIFT], **aad** — супер-истребители
wddd, 1 [SHIFT], **aa** — AI начинает играть за вас
ddwwwwaad — посмотреть ресурсы врага
3 [SHIFT], **waaaa** — линзы пламени

HOT WHEELS STUNT DRIVER

W — выключить фон
L — выключить огни
C — разбить свою машину

КОДЫ PS

DIE HARD TRILOGY 2: VIVA LAS VEGAS

Выбор уровня
Находясь в Главном меню, нажмите L1, L1, ◉, ◉, ■, ■
Коды в режиме от третьего лица:
Непобедимость — поставьте игру на паузу и нажмите: ▲, ▲, ◉, ◉ L1, L2
Все оружие — поставьте игру на паузу и нажмите: ■, ■, ◉, ◉, L1, L1
Бесконечное оружие и гранаты — поставьте игру на паузу и нажмите: L1, L1, R1, R1, ◉, ◉
Режим от первого лица — поставьте игру на паузу и нажмите: ◉, ▲, ▲, ■
Намочить камеру — поставьте игру на паузу и нажмите: ▲, ▲, ▲, ■, ■, ■
Выключить лазерный прицел — поставьте игру на паузу и нажмите: L1, L1, ▲, ▲, L1, L1, L1
Замедлить ракеты — поставьте игру на паузу и нажмите: L1, R1, R1, L1, ▲, ■
Режим большой головы — поставьте игру на паузу и нажмите: R1, R1, L1, L1, ▲, ▲
Электронный режим — поставьте игру на паузу и нажмите: ■, ■, L1, L1, R1, R1

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX

Открыть все байки — находясь в экране выбора байка, нажмите: ▲, ◄, ▲, ▼, ▲, ►, ◄, ►, ◉
Открыть все стили — находясь в экране выбора стиля, нажмите: ◄, ▲, ►, ▼, ◄, ▼, ►, ▲, ◄, ◉
Открыть все уровни — находясь в экране выбора уровня, нажмите: ◄, ▲, ►, ▼, ◄, ▼, ►, ▲, ◄, ◉
Открыть гонщика Slim Jim — находясь в экране выбора гонщика, нажмите: ▼, ▼, ◄, ►, ▲, ▲, ◉
Еще один способ открыть гонщика **Slim Jim** — пройдите один раз игру до конца и получите доступ к этому гонщику и бонусный байк.

LMA MANAGER 2001

Вводите следующие имена игроков:
FILTHY RICH — наличность вырастает до 500 000 000
POTIONS — излечить игроков в течение дня
LUCKY STREAK — всегда выигрывать
BLIND REF — не продавать билеты
NO CONSTRUCTION — быстрый стадион
EASY LIFE — лучшая команда
YOU THE DADDY — бесплатный переход игроков
HARD AS NAILS — агрессивные игроки
AMPHETIMINE — полная скорость


WAP.MTS.RU
ВЕСЬ МИР НА ТВОЕЙ ЛАДОНИ
НОВАЯ ЦЕНА WAPPOCA
82.00*
320.00*
НОВОСТИ РАЗВЛЕЧЕНИЯ ИНФОРМАЦИЯ
на WAP сайте МТС
wap.mts. ru
Компания МТС
Отправка E-mail
Новости
Погода
Развлечения
Курсы валют
Афиша
Путешествия
Биржи
WAP чат
Мобильный банк
Телефоны SOS
WAP сервис
Компания МТС
О Компании
Новости
Услуги
Тарифы
Телефоны
Офисы продаж
Офисы оплаты
Сеть МТС и роуминг
Развлечения
Анекдоты
Гороскоп
Игры
Афиша
ТВ программа
Кинотеатры
Клубы Москвы
Театры
WAP сервис
Открыть URL
HTML фильтр
Usenet
Версия браузера
Портал
e-mail провайдеры
Желтые страницы
Новости
РБК
Франс-пресс
Прайм-ТАСС
Курсы валют
Курсы ЦБ РФ
Forex
СЭЛТ
Валюта нал.
Комментарии
Банкоматы
Путешествия
Расписание Ж/Д
Авиарейсы
Телефоны SOS
Потеря документов
Забытые вещи
Экологическая служба
Медицинская помощь
Аптечная информация
Поступившие больные
Биржи
Индексы
Фондовый рынок
Для того, чтобы воспользоваться WAP в сети МТС Вам необходимо: обратившись в службу Сервиса (тел.: 766-01-66 – круглосуточно), произвести ряд настроек на своем телефоне, поддерживающем WAP, и активизировать услугу "Мобильный офис".
Мобильные ТелеСистемы
0885
МТС GSM

Совсем недавно у меня появилась идея сделать эдакий сборник лучших писем из «Обратной Связи». Причем даже не самых лучших, а самых веселых, смешных и при этом типичных. На мысль эту меня натолкнула найденная на просторах Интернета пародия на письма в «Обратной Связи» от некоего Ивана Волопудина из деревни Байдары. Сейчас вообще-то с прикольными письмами проблема (и слава Богу!), больше интересного и неоднозначного материала. Но от идеи сборника я не отказался...

magazine@gameland.ru

Здравствуйте.
Дмитрий, пишу Вам потому, что уж очень достало... Прочитал Вашу статью про «Emperor: Battle For Dune». Ну что ж, судя по Вашему описанию, вполне достойная игра. НО (это самое НО) почему Вы и, к сожалению, не только Вы, при описании подобных игр, если упоминаете предшественников, начинаете с Dune 2??? А как же Dune, с которой все началось? Пусть Dune была гибридом квеста и стратегии в отличии от Dune 2, которая стала уже чистой стратегией, было всего две группировки (Atreides и Harkonnen), но она была! И, кстати, в ней этих самых червей-монстров после определенного этапа можно было использовать как оружие и средство передвижения (ролик этого передвижения меня до сих пор впечатляет, а это было почти десять лет назад). Может быть, Вы не застали Dune? Если это так, искренне сочувствую...
Письмо написано без претензий на опубликование, но может быть и напечатаете.
Best regards.
alexey@ostava.ru
Алексей Ю. Ерофеев.

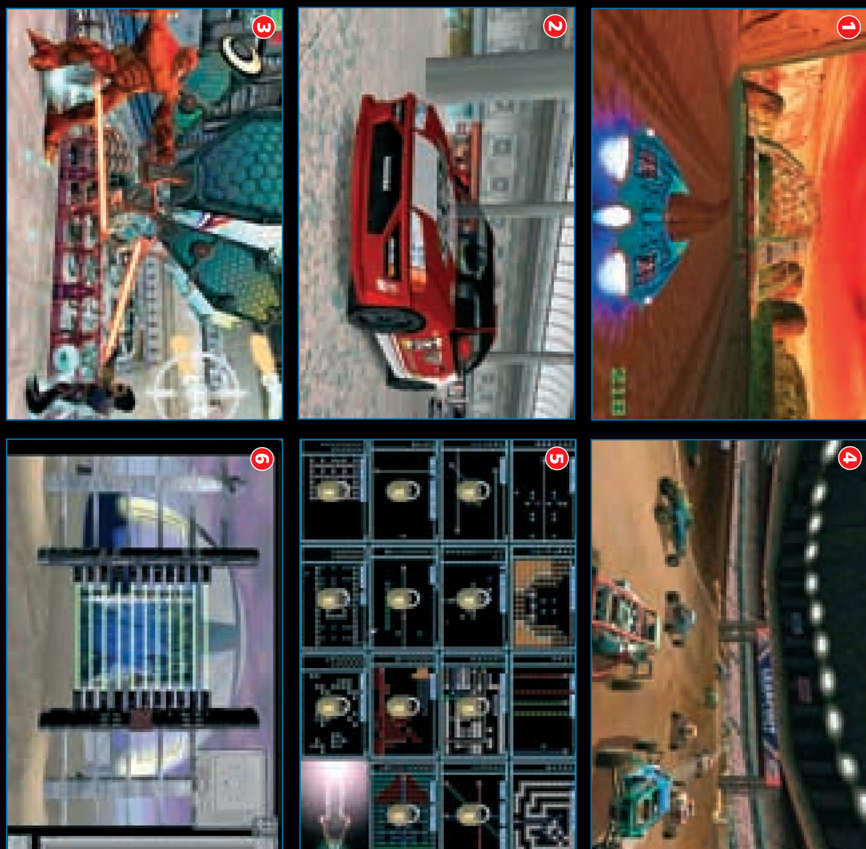
Вообще-то Dune с Dune 2 имеет очень мало общего. Разве только что название. Dune разработала компания Cryo, как adventure с элементами стратегии, Dune 2 — Westwood, как стратегию в реальном времени. Именно поэтому лишнее упоминание о Dune бессмысленно и даже вредно. Потому как каждый раз придется пускаться в пространные объяснения о том, что Dune 2 — это совсем не сиквел Dune, что Dune никак нельзя отнести к прародительнице серии и тем более, пионеру жанра и так далее. Dune я застал, игра даже произвела на меня впечатления, но, честно признаюсь, только поиграть в нее я так и не успел: тогда возможностей не было, а сейчас почему-то не тянет.

Вечер добрый, Дмитрий!
Я только что после восьми часов игры в Black&White, решил отдохнуть и поделиться своими впечатлениями с вами и читателями (если это возможно). Еще года два назад, меня привлекли некие прикольные картинки, рисованные животные. Особого интереса на меня не произвело то, что было написано в журнале, однако я до сих пор помню эти первые наброски игры. Наибольший интерес к игре возник, когда в одном журнале (не будем показывать пальцем), появился ряд статей о Lionhead Studios.
В последние 7-8 месяцев, интерес все возрастал и возрастал, каждая новость воспринималась как еще один маленький кусочек одного большого пирога. Теперь, когда игра увидела свет, в вашем журнале возникло множество споров, сейчас мне не понятных, о том шедевр это или нет. Если бы не воля случая, не думаю, что купил бы B&W, но к моему счастью, сегодня диск с черно-белой надписью попал мне в руки, и время, потраченное на игру, я не жалею.
Все мифы, описанные вами, были разбиты в пух и прах, подтверждая на фактах то, что человек либо мало играл, либо на момент выхода игры имел предвзятое мнение о ней. Если поиграть подольше, можно привыкнуть к управлению. Я сам, в начале игры обругал всех, кто создал такой интерфейс.
К тому же на начальном этапе, мне казалось, что я нечто среднее между богом и учителем средних классов. Обучать простым навыкам — скучнее не бывает, выполнять нудные задания... Все это было до тех пор, пока на втором острове не научился кастовать заклинания, более-менее за-

ЗАКОНЧИЛСЯ II ТУР КОНКУРСА ЧИТАТЕЛЬСКИЙ СТАТЕЙ!

Сегодня мы подводим итоги второго этапа, выявившего много новых талантливых авторов. В одном из читательских писем даже сказано, что по количеству и содержанию статей диск является полноценным дополнением к журналу. Более того, пару раз было так, что читательские ревью новых игр опережали журнальные.
Определить победителей в этот раз было несложно. Три человека - три однозначных фаворита II-го тура. Все отличаются прекрасным стилем, глубоким знанием предмета, широким кругозором и огромной трудоспособностью. А вот разделить между ними 1-е, 2-е и 3-е места мы не смогли. Не смогли, и все тут. Слишком разные у авторов подходы, темы и стили. Поэтому было принято волевое решение - признать всех троих победителями II-го тура, и баста! Итак, лучшими стали: Юрий Воронов aka Raven, Игорь Данилин aka RealerQ и Гесыч, он же Антошка, он же 1_98$. Кроме того, хочется отметить также прекрасные статьи Ильи Сергея, Глеба Соколова и Рината aka Chimaera. Кстати, обратите внимание, - в тройку победителей попал всего один из предыдущих финалистов - Игорь Данилин. Жаль, что прочие несколько умерили свою творческую активность. Давайте, ребята, не сбавляйте темп, и призы следующего тура станут вашими.
Кстати о призах. Продолжая славные традиции, коробочные версии своих самых новых и лучших игрушек предоставили «Стране Игр» наши постоянные спонсоры - компания Buka Entertainment, студия Snowball Interactive и компания 1С. Победители приглашаются в редакцию для знакомства с творческим коллективом журнала и торжественного вручения призов.
КОНКУРС ЧИТАТЕЛЬСКИХ СТАТЕЙ ПРОДОЛЖАЕТСЯ!!! Со следующего номера стартует III тур. Раздача слонов планируется по осени. Пишите! Чаще, больше и интереснее. До встреч на диске «Страны Игр»!
Лев Емельянов, Редактор CD

snowball.ru™ 1С Бука BUKA ENTERTAINMENT



ДЕМО-ВЕРСИИ:

1 Safari Biathlon
Демо версия великолепной отечественной футуристической гонки на турбомобилях.

2 eRacer
Скоростные аркадные автогонки с замечательной графикой.

3 Star Topia
Гремучая смесь из космосимулятора и стратегии. Некогда процветающая галактическая сеть, полная звездолетов, космических станций и населенных планет оказалась безжизненной, только страшные следы недавнего апокалипсиса напоминают о катастрофе...

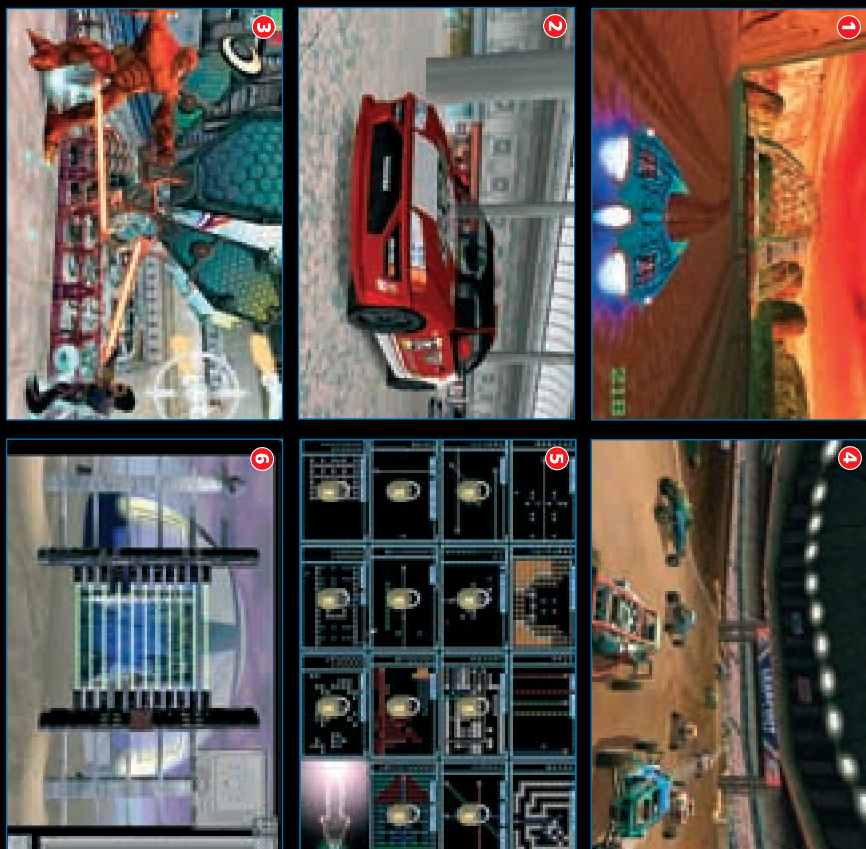
4 Leadfoot
Демо-версия симулятора гонок по бездорожью на специальном стадионе.

5 Aargon Deluxe
Демо-версия трехмерного сиквела к знаменитой игре-головоломке, вышедшей 2 года назад.

6 Shadow BS 2251
Оригинальная и самобытная игрушка — паззлы, объединенные между собой общим сюжетом.

ПАТЧИ:
Tropico v1.02
Sacrifice Patch 3
Myst III: Exile v1.1
Diablo v1.09
Warcraft II: Battle.net

нужна — ведь у них все впереди, они еще могут изменить свой талант.... В общем, хочу сказать, оставьте вы этого Назарова на старости лет :)! Критикуйте кого-нибудь помоложе. Хотя с самого начала я хотел сказать другое. Я хотел похвалить Дмитрия Эстрина. Вот — гений! Его статьи я читаю безоговорочно, даже, если статья об игре, которая мне не нравится. Потому что почитаешь — и на душе хорошо. Дмитрий всегда пишет и с юмором, и как-то по-философски. Одним словом — пример другим, талант! Молодец, Дмитрий! Продолжайте в том же духе!
Ладно, увлекся я этой критикой Назарова (хотя сначала давал клятву, что ни гу-гу про него...). Наверное, кто-то уже догадался, что я писал не только для того, чтобы похвалить или поругать. А писал я...
Внимание, конкретная часть письма:
А хотел я покритиковать письмо некой особы, точнее — Насти aka ice-cream в № 9 (90) 2001. Итак.... НАСТЯ! Надеюсь, ты меня слышишь (только глухой, наверное, не услышал бы — вон, аж соседи в стенку стучат, видать, не глухие :)). Начинаю критиковать твое письмо. Приготовились.... Ай, кофе кипит :)!
Буду отвечать по пунктам, если сама свое письмо не читала, купи № 9:
1. Зачем была создана рубрика «Галерея»?! Да так, читатель может узнать, о каком проекте он может смело сказать: «Суперхит». В статье больше скринов, чем текста?! По-моему, у меня головокружение. Странно, отчего это? Так-с. Даю очень хороший совет: покупаем побольше журналов, смотрим туда-сюда. Делаем вывод, что текста в статье намного больше!
2. Я бы не сказал, что ребята из «Страны Игр» зазнались. Как-то не заметно это. По моему мнению, они даже чересчур притихли и уже не говорят, какая игра хорошая, а какая так себе, для фанатов. И мне лично интересно, что о той или иной игре говорят эксперты. И игровой опыт тут причем. Например, профессионал-стратег сыгранув немного в стратегию, может смело сказать — игра легкая, для младшего братишки или игра — во! — сам играть буду :).
3. Цена? Цена?! Я так понял, что ты хочешь вернуть один журнал в месяц. О-о, благородные.... Как же надоело! «Страна Игр» тем и отличается от других, что выходит два раза в месяц. Причем делает не только «Страну», а еще (загибаю пальцы): Official PlayStation, ХАКЕР (если я правильно понял) и др. При этом редакция делает все максимально хорошо :). Кажется все.
4. Та-ак. Опять возвращаемся к этой бедной теме. Теперь предлагают сделать выпуск «Родной Страны» один раз в месяц, потому что CD кому-то не понравился.... Скажу, как и Дмитрий: все пожелания насчет CD на e-mail небезызвестного мне Льва Емельянова lev@gameland.ru. Скажу лишь пару слов. С демо-версиями проблем нет. Да, соглашусь, бывают там демки, которые мне лично не нравятся. Однако про это надо.... Ни, так сказать, «гу-гу». У каждого человека, как ты только что сама сказала, есть свое мнение, да у «Страны» есть свое мнение насчет того, какие демки пихать, какие сушить :). Про софт — и заикаться



ДЕМО-ВЕРСИИ:

1 Safari Biathlon
Демо версия великолепной отечественной футуристической гонки на турбомобилях.

2 eRacer
Скоростные аркадные автогонки с замечательной графикой.

3 Star Topia
Гремучая смесь из космосимулятора и стратегии. Некогда процветающая галактическая сеть, полная звездолетов, космических станций и населенных планет оказалась безжизненной, только страшные следы недавнего апокалипсиса напоминают о катастрофе...

4 Leadfoot
Демо-версия симулятора гонок по бездорожью на специальном стадионе.

5 Aargon Deluxe
Демо-версия трехмерного сиквела к знаменитой игре-головоломке, вышедшей 2 года назад.

6 Shadow BS 2251
Оригинальная и самобытная игрушка — паззлы, объединенные между собой общим сюжетом.

ПАТЧИ:
Tropico v1.02
Sacrifice Patch 3
Myst III: Exile v1.1
Diablo v1.09
Warcraft II: Battle.net

нужна — ведь у них все впереди, они еще могут изменить свой талант.... В общем, хочу сказать, оставьте вы этого Назарова на старости лет :)! Критикуйте кого-нибудь помоложе. Хотя с самого начала я хотел сказать другое. Я хотел похвалить Дмитрия Эстрина. Вот — гений! Его статьи я читаю безоговорочно, даже, если статья об игре, которая мне не нравится. Потому что почитаешь — и на душе хорошо. Дмитрий всегда пишет и с юмором, и как-то по-философски. Одним словом — пример другим, талант! Молодец, Дмитрий! Продолжайте в том же духе!

Ладно, увлекся я этой критикой Назарова (хотя сначала давал клятву, что ни гу-гу про него...). Наверное, кто-то уже догадался, что я писал не только для того, чтобы похвалить или поругать. А писал я...

Внимание, конкретная часть письма:

А хотел я покритиковать письмо некой особы, точнее — Насти aka ice-cream в № 9 (90) 2001. Итак.... НАСТЯ! Надеюсь, ты меня слышишь (только глухой, наверное, не услышал бы — вон, аж соседи в стенку стучат, видать, не глухие :)). Начинаю критиковать твое письмо. Приготовились.... Ай, кофе кипит :)!

Буду отвечать по пунктам, если сама свое письмо не читала, купи № 9:

1. Зачем была создана рубрика «Галерея»?! Да так, читатель может узнать, о каком проекте он может смело сказать: «Суперхит». В статье больше скринов, чем текста?! По-моему, у меня головокружение. Странно, отчего это? Так-с. Даю очень хороший совет: покупаем побольше журналов, смотрим туда-сюда. Делаем вывод, что текста в статье намного больше!

2. Я бы не сказал, что ребята из «Страны Игр» зазнались. Как-то не заметно это. По моему мнению, они даже чересчур притихли и уже не говорят, какая игра хорошая, а какая так себе, для фанатов. И мне лично интересно, что о той или иной игре говорят эксперты. И игровой опыт тут причем. Например, профессионал-стратег сыгранув немного в стратегию, может смело сказать — игра легкая, для младшего братишки или игра — во! — сам играть буду :).

3. Цена? Цена?! Я так понял, что ты хочешь вернуть один журнал в месяц. О-о, благородные.... Как же надоело! «Страна Игр» тем и отличается от других, что выходит два раза в месяц. Причем делает не только «Страну», а еще (загибаю пальцы): Official PlayStation, ХАКЕР (если я правильно понял) и др. При этом редакция делает все максимально хорошо :). Кажется все.

4. Та-ак. Опять возвращаемся к этой бедной теме. Теперь предлагают сделать выпуск «Родной Страны» один раз в месяц, потому что CD кому-то не понравился.... Скажу, как и Дмитрий: все пожелания насчет CD на e-mail небезызвестного мне Льва Емельянова lev@gameland.ru. Скажу лишь пару слов. С демо-версиями проблем нет. Да, соглашусь, бывают там демки, которые мне лично не нравятся. Однако про это надо.... Ни, так сказать, «гу-гу». У каждого человека, как ты только что сама сказала, есть свое мнение, да у «Страны» есть свое мнение насчет того, какие демки пихать, какие сушить :). Про софт — и заикаться

не надо. Софт, между прочим, тоже и в Африке софт, а не мамо-соа. Про ролики я говорить не буду, так как не часто их смотрю. А про статьи читателей.... Тут надо в институт идти — читать лекции студентам «Про статьи в целом, про статьи читателей отдельно» :). Может быть, ты предлагаешь все статьи печатать в журнале? Или сделать выпуск «Страны» под названием «Специальный выпуск «Страны»: статьи читателей»? На диске можно почитать мнения читателей про игры. Оба-на! Ну, наконец-то! Умные люди проснулись! Родненькие мои :)! Вот вам пряник, идите, поиграйте, да впредь запомните — чужих людей слушать нельзя, а вы спать сразу идете :).

5. Просят, не просят, это не наше дело. «Страна» не идеальна, как и все мы. Хотя она и старается делать все возможное, чтобы стать идеальной. Что ж, нам с вами остается только пожелать ей удачи. А таблицу она, возможно, и сделает. Про цели Дмитрий ответил.

Уф, кажется, все (упал со стула). И кофе кончился. И соседи перестали стучать. А может это были не соседи? Ладно. Все, что я хотел, я сказал. Теперь просьба, даже две:

А) Дмитрий и «Страна». Умоляю вас. Напечатайте это письмо, иначе мне придется писать вновь. А до Насти моя критика не дойдет :(.

Б) Куда писать сценарии игр, которые ты придумал? Сюда же, на magazine@gameland.ru?

Теперь точно все.

С уважением, Антон aka Father Monk aka ОМОН aka Kul Tiras.

Ужас! Будьте уверены, коллеги обвинят меня в нескромности и избирательности. Дескать, специально из всех писем выковыриваю те, в которых меня назовут гением. Специально для них, а также для читателей, которые упорно продолжают льстить мне подобным способом, сообщаю: «Я не гений! Я просто стараюсь делать свою работу хорошо.». И уж действительно давно пора, если не уступить дорогу, то предоставить возможности творческого роста начинающим авторам, тому же Коровину или Усачеву. Уверяю вас, им значительно больше хочется знать читательскую оценку своих статей, чем, скажем, Назарову или мне. Спасибо, конечно, я очень рад, если то, что написано, правда, но, уважаемый Антон aka Father Monk aka ОМОН aka Kul Tiras, каждому из нас достаточно куда более сдержанных слов, чтобы почувствовать себя на седьмом небе. Короче, долой культ личности! Теперь о другом. Критика писем... Где-то это я уже видел... Но сейчас это, по крайней мере, уместно. Умоляю только: не превращайте рубрику в зафлеймленный форум.

К вопросам и просьбам:

А) Сделано, хотя просить об этом, на самом деле, бесполезно. Письма публикуются и не публикуются вне всякой зависимости от того, насколько нас просят об этом их авторы.

Б) Пока можно писать и на magazine@gameland.ru.

Хотя я бы, на самом деле, повременил. Вот объявим официальный конкурс и тогда — пишите.

Не думал даже, что придется вам писать. Я человек очень скромный, привык держать свои мысли при себе, но дома скучно, уроки делать не хочу, поругался с любимой девушкой... Ладно, начнем с хорошего, буду вас хвалить, благо есть за что. Постер великолепный, огромный, отлично смотрится на стене. Бумага отличная, приятно держать в руках, по словам Квакера даже в грязи не тонет. Информация поступает оперативно, потому что выходите два раза в месяц. Ну и конечно же ваш диск, который очень среднего качества, но уж лучше среднего качества, чем то, что было перед ним(98-99г).

И все, все, кончились ваши фишки,в аши изюминки, то, что отличает вас от других журналов.

У вас не хватает многого, к сожаленью, очень многого.Ну что вам стоит вместо рекламы железной собачки на страницу поместить подборку лучших сайтов на ваш взгляд и/или смешные, курьезные реплики и/или русский хит-парад лучших игр (плевать я хотел на японцев с их Zelda и Pokemon) и/или фотку вашей редакции с пояснениями кто есть кто:):). Я конечно понимаю, что бизнес есть бизнес, но все же...

Понимаете, журнал это не только Preview, Review, Железо. Вы должны прикладывать частичку своей души к созданию журнала (если вы так и делаете, то что-то не заметно), рисовать комиксы, брать больше интервью с отечественными компаниями. Вы будете смеяться, но душу к созданию журнала прикладывает только В. Назаров, да, да, именно тот, который пьет пиво, употребляет плоские шуточки и т.д. Я глубоко покорен календарем Назарова, блеск, браво, да здравствует свобода слова и мысли!!! Поймите, он не просто так чешет языком от безделья, он хочет отвлечь вас хоть на секундочку от этих повседневных проблем на работе, дома, в школе, он хочет, чтобы вы научились радоваться простым и понятным всем вещам. Не надо его за это критиковать!!!

Уважаемые читатели, хватит говорить о том, как все раньше было хорошо, а теперь плохо, давайте думать о будущем, о том, как изменить наш журнал в лучшую сторону.

Все. Fin. The end. Крик души кончился.

P.S. Назаров, ну пожалуйста, черкни в ответ хоть пару строк.

Alexander Blanc

alexander_m_blanc@yahoo.com

Вот решил опубликовать и такое письмо. Спорить даже не буду. Не то, что бы я был со всем согласен, просто от души письмо написано. Не от злости, а от самых лучших побуждений. Более того, считаю, что автору полагается небольшой сувенир за честность. Традиционный приз от компании Schick, получить который можно, связавшись с нами по мейлу vika@gameland.ru. Что касается содержания письма, то тут наша официальная позиция была бы не уместна. Может быть, читатели смогут что-нибудь сказать по этому поводу?





В МОЕЙ ЖИЗНИ ПОЯВИЛАСЬ ОНА...

hp vectra vl400

Лучший способ использования стремительно растущих возможностей Internet.

- великолепные средства управления и обеспечения безопасности
- возможность внедрения мощных приложений для ведения бизнеса
- надежные, простые в установке и удобные в работе
  - процессор Intel® Pentium® III 733-1000 МГц
  - набор микросхем i815
  - объем оперативной памяти 64-128 МБ
  - жесткий диск емкостью 10, 15 или 30 ГБ
  - видео Matrox Millennium G450 16 МБ



hp deskjet 990cxi

Новый стандарт скорости до 17 страниц в минуту при моно и до 13 страница минуту при цветной печати.

- фотографическое качество благодаря высокоточной технологии HP PhotoREt III
- максимальное разрешение до 2400x1200 dpi
- лучшие интеллектуальные возможности:
  - автоматическое определение типа носителя
  - автоматическая двусторонняя печать
  - возможность работы в сети
  - беспроводная печать

... техника Hewlett-Packard. Она надежна, элегантна и отвечает требованиям моего бизнеса. Компьютеры и принтеры hp – это лучшая производительность, самые современные технологии, сверхбыстрая печать, привлекательный дизайн и гарантия успеха в бизнесе.

intel inside pentium® III

hp invent

ШАРК

HP PCs use genuine Microsoft® Windows®
www.microsoft.com/piracy/howtotell

г. Москва, ул. Доватора, д. 3, тел./факс: (095) 234-1783
e-mail: post@shark.ru, http://www.shark.ru

За дополнительной информацией звоните по тел. 234-1783.



BioWare™
CORP


МДМ•КИН
w w w . m d m k i n o . r
м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д.